МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА



Путеводитель по Зоне №2

Мёртвое Синее Море



Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 16 лет.
В соответствии с Федеральным законом № 436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

МУТАНТЫ

ТОЧКА ОТСЧЁТА

МЁРТВОЕ СИНЕЕ МОРЕ

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Руководитель проекта и ведущий разработчик: Томас Хёренстам.
Соиздатель на английском языке: Крис Бёрч.
Автор: Петтер Бенгтссон.
Соавторы: Томас Хёренстам (правила).
Коста Костулас («Морские чудовища»).
Виктор Штромберг («Криокинез»).
Вигго Штале («Человек-жаба»).
Оформление обложки: Ола Ларссон.
Художник-иллюстратор и картограф: Рейне Розенберг.
Художественный руководитель: Кристиан Гренет.
Вёрстка и предпечатная подготовка: Дэн Алгстранд.
Перевод на английский язык: Мартин Ларссон.
Вычитка: Т. Р. Найт.

Перевод на русский язык: Константин «Доктор Кот» Смыков.
Редактор: Анастасия «Хима» Гастева.
Корректорская работа: Татьяна Антипова, Мария Шемшуренко, Константин Смыков, Александр Ермаков.
Адаптация дизайна и макета: Александр Ермаков.
Обработка графических файлов карт: Мария Шемшуренко.
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Руководитель проекта (русское издание): Александр Ермаков.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Произведено 29 апреля 2019. Срок годности не ограничен.
Подписано в печать 15 апреля 2019. Формат 60×90/8 (220×290 мм).
Гарнитуры TT Barrels, Dited, B52 и Supermolot Condensed. Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Перевод и издание на русском языке © ООО «Студия 101», 2019.
Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.



ВВЕДЕНИЕ

Конец света наступил. Города и государства, выстроенные когда-то человечеством, лежат в руинах. На безбрежных просторах океана дрейфуют по воле волн и ветров ржавые, давно обезлюдевшие корабли. Жизни пришлось мутировать, чтобы вернуть себе эти отравленные воды, — нынешние акулы и киты лишь отдалённо напоминают своих древних предков, а некоторые существа и вовсе изменились до неузнаваемости.

Где-то здесь, в океане, затерян и ваш Ковчег, единственная неподвижная точка в постоянно движущемся мире. Вы — Народ, группа мутантов, нашедших тихую гавань посреди бушующих вод. Жизнь ваша сурова, и каждый ваш день — непрестанная борьба за существование. Лишь недавно вы начали строить первые плоты и отважились наконец выйти в открытое море, дабы узнать, что сокрыто там, за горизонтом.

Говорят, что вы — избранные. Что именно вам суждено однажды найти путь в Эдем и узнать тайну своего происхождения. Может, и так — никто точно не знает, правда это или всего лишь сказка из тех, что рассказывают у закатных костров.

Одно можно сказать наверняка — вскоре вам самим предстоит отправиться в путь. Эпоха Древних давно позади, но впереди уже брезжит заря Нового мира.

«МУТАНТЫ. ТОЧКА ОТСЧЁТА» В МОРЕ

Добро пожаловать на страницы «Путеводителя по Зоне № 2». В этой книге ты найдёшь описание новой Зоны — *Мёртвого Синего Моря*. В большинстве ситуаций на просторах Мёртвого Синего Моря действуют обычные правила игры «*Мутанты. Точка отсчёта*», но кое-что в этих правилах было серьёзно доработано и изменено. В конце концов, вместо земной тверди вокруг открытое море, вместо ездовых машин — лодки и плоты, а вместо древних свалок и пыльных руин — плавающий мусор и ржавые нефтяные платформы. Естественно, у жителей *Мёртвого Синего Моря* в ходу совсем другие артефакты, а проблема, которая на суше считается досадной неприятностью, посреди океана может обернуться смертельной опасностью.

Новая Зона описана во введении к первой части книги. Персонажи могут либо вырасти на её просторах, либо явиться туда откуда-нибудь издалека. В разделе игрока описаны новые мутации, общественные проекты, плавучие транспортные средства и правила навигации.

Вторая часть книги — это раздел ведущего, в котором собраны описания морских руин, новых артефактов, новых опасностей, а также ещё четыре особых сектора Зоны вдобавок к тем четырём, что описаны в книге «*Мутанты. Точка отсчёта*». Разместить эти особые секторы ты можешь в любом подходящем квадрате любой Зоны по собственному усмотрению. Описание каждого сектора сопровождается картами двух типов.

- На карте ведущего есть несколько небольших подписанных иллюстраций. Они показывают, какие места этого сектора особенно интересны, и помогают понять, чего от него ожидать. Игрокам эту карту лучше не показывать.
- На карте игроков эти иллюстрации отсутствуют — эту карту можно показать сразу после того, как их персонажи войдут в особый сектор. Все



карты игроков собраны в конце этой книги. Кроме того, карты для игроков можно скачать с сайта *«Студии 101»*.

ВОДНЫЙ МИР

Океан — это безбрежная стихия, и его воды, если верить легендам, скрывают под собой почти весь мир. Зона, знакомая вам с самого детства, — лишь крохотный его клочок. Если взять хорошую лодку или крепкий плот, дождаться хорошей погоды и оседлать попутный ветер, всю Зону можно пересечь за пару дней. Однако мир за её пределами известен вам лишь по рассказам Старика.

По всей Зоне рассыпаны скопления нефтяных платформ — громадных промышленных сооружений, при помощи которых Древние когда-то добывали нефть, чёрное земляное масло, скрытое в глубочайших недрах морского дна. Говорят, это масло ценилось настолько высоко, что Древние воевали друг с другом за право обладать его богатейшими месторождениями. Впрочем, возможно, где-то на просторах Зоны до сих пор живут те, кто владеет мудрёным искусством добычи нефти, — навигаторы рассказывают, что рядом с платформами иногда швартуются огромные корабли, вслед за которыми по воде тянется чёрный зловонный след.

Никто точно не знает, что находится за пределами знакомых вод. Кое-кто из хронистов Народа утверждает, что там располагается Большая Земля — гигантские пространства суши, отравленные, обожжённые и испещрённые руинами разрушенных городов, кое-кто убеж-

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ИГРОКАМ

Эта книга разделена на три части. Первые две части – введение и следующий за ним раздел игрока – могут читать все. Раздел ведущего, который начинается на странице 13, предназначен исключительно для глаз ведущего. Не читай его, если планируешь принимать участие в приключениях на просторах Мёртвого Синего Моря в качестве игрока, иначе рискуешь испортить себе всё веселье.

01

дён, что за горизонтом нет ничего, кроме воды. Как бы то ни было, ещё никто из мутантов, покинувших Ковчег в поисках истины, так и не вернулся назад.

МОРСКИЕ ФОРТЫ

Кое-где на просторах Зоны из воды торчат скопления странных металлических строений, похожих на ржавые хижины на толстых железных сваях, глубоко вбитых в самое морское дно. Старик рассказывал, что эти хижины когда-то были морскими фортами — чем-то вроде укреплённых дозорных вышек, выстроенных Древними на случай войны. Недавние экспедиции подтвердили его слова — взобравшись по сваям внутрь одного из фортов, разведчики обнаружили скелеты, одетые в одинаковую истлевшую форму и до сих пор сжимающие в иссохших руках проржавевшее насквозь оружие. Пока Народу доподлинно известно о существовании трёх морских фортов. Те, что расположены на юге, похоже, обитаемы — внутри время от времени что-то шумит, горят огни и мелькают чьи-то тени.

МУСОРНЫЙ ОСТРОВ

На севере Зоны лежит целый остров древнего утиля. Эта «земля» явно обитаема — сквозь огромные ржавые ворота, перекрывающие вход в тамошнюю гавань, туда-сюда снуют караваны больших и маленьких лодок. Там, за воротами, видимо, находится какой-то важный торговый пост.

МУСОРНОЕ ПЯТНО

Не так давно в Зону с запада приплыло зловонное мусорное пятно. Мутантам Ковчега ещё предстоит исследовать его, но те, кто проплывал под сенью его громадных вонючих куч, рассказывают, что поверхность воды вокруг него буквально усеяна непонятными плавающими штуковинами. Приблизиться к пятну мешают густые водоросли, стебли которых, похоже, и удерживают весь этот мусор на одном месте. Кое-кто из навигаторов также утверждает, что по ночам со склонов мусорных утёсов за проплывающими лодками наблюдают чьи-то сверкающие в потёмках глаза. Вероятно, там обитают какие-то разумные существа.

ДЕРЕВНЯ ПЛОТОГОНОВ

Несколько недель назад в зону принесло плавучую деревню из связанных друг с другом плотов. Тамошние жители, прозванные в Ковчеге Плотогонами, похоже, прибыли из каких-то далёких и куда более тёплых мест. Их кожа черна от загара, а одеждой им служат накидки и набедренные повязки из пластика и картона. Никто не знает, кто они и чего хотят, а плавучая деревня, судя по всему, просто дрейфует с места на место по воле ветра и могучих океанических течений. Вероятно, пройдёт ещё несколько недель, и деревня Плотогонов вновь исчезнет за горизонтом.

ЗАТОНУВШИЙ ГОРОД

У побережья самого большого из островов Зоны покоятся затонувшие руины древнего города — улицы, дома, ездовые машины, укрытые толстым слоем чёрной тины и зарослями густых саргассовых лесов. Ныряльщики рассказывают о залежах несметных сокровищ Древних, что таятся на дне с тех самых пор, как пропитанный Гнилью город поглотила вода.

ОСТРОВА

Тут и там из бушующих волн Зоны вздымаются тёмные пустынные острова. Некоторые из них до сих пор усеяны руинами древних строений. Самый большой остров Зоны находится в восточной её части — он настолько велик, что путешествующему на лодке потребуется много часов, чтобы проплыть вдоль всего его побережья. Никто не знает, что за древние тайны скрывают разбросанные по острову развалины — в Народе суша считается царством смерти, и даже самые отважные навигаторы предпочитают держаться от неё подальше.





РАЗДЕЛ ИГРОКА

Сведения о Зоне, изложенные в этом путеводителе, можно использовать двумя способами:

- Персонажи игроков прибывают на просторы Мёртвого Синего Моря из любой другой ранее описанной Зоны — и Большой Смог, и Мёртвое Яблоко находятся на океанском побережье, и перенести место действия в Море не составит особого труда.
- Персонажи начинают новую кампанию в Мёртвом Синем Море. В этом случае правила по созданию Ковчега и постройке общественных проектов нужно будет немного изменить (в этой главе написано, как именно).

РОЛИ

Как и в любой другой Зоне, кампания в Море начинается с создания персонажей игроков и выбора ролей — все роли полностью соответствуют тем, что описаны в книге *«Мутанты. Точка отсчёта»*, за одним-единственным исключением: разведчики в Море называются навигаторами, а навык разведки, соответственно, навигацией. Более подробно эти различия описаны ниже.

МУТАЦИИ

Эти две новых мутации особенно полезны в море. Если хочешь, можешь заменить ими две других мутации по своему выбору (например, далеко не столь эффективные посреди океана «мощные ноги» и «звериный нюх»).

КРИОКИНЕЗ

Мутант способен понижать температуру предметов силой мысли. Благодаря этой способности он может:

- Одним прикосновением заморозить живое существо, находящееся в рамках нулевой дистанции. **Цена**: каждый потраченный пункт мутации позволяет нанести 1 пункт урона.
- Заморозить поверхность воды — либо всю воду в рамках ближней дистанции, либо создать ледяной мост метровой ширины между собой и любой точкой в рамках средней дистанции. Лёд достаточно прочен, чтобы выдержать вес нескольких мутантов. Помни, что лёд растает в течение нескольких часов. **Цена**: 1 пункт мутации.
- Потушить огонь или остудить нагретый предмет. Если огонь особенно силён, а предмет — особенно велик или горяч, придётся заплатить указанную **цену** — 1 пункт мутации.

ЧЕЛОВЕК-ЖАБА

Тело мутанта обладает рядом биологических приспособлений, характерных для жаб. Его влажная на ощупь кожа покрыта причудливыми бугорками и наростами,

а его любимая пища — черви и жуки. Эта мутация позволяет ему:

- Схватить небольшой предмет или мелкое существо в рамках ближней дистанции при помощи длинного липкого языка. **Цена:** 1 пункт мутации.
- Выделить сквозь кожу сильный парализующий яд, который подействует на любое живое существо, которое вступило с мутантом в непосредственный физический контакт (например, попыталось взять в захват или атаковать без оружия). **Цена:** за каждый потраченный пункт мутации выбранная цель получает 1 пункт смятения.
- Впасть в спячку на 24 часа и избежать повреждений, вызванных недостатком еды и воды. Пока персонаж пребывает в спячке, единственное доступное ему действие — это выход из спячки (он может предпринять его в любой момент). **Цена:** 1 пункт мутации.

КОНФЛИКТЫ В МОРЕ

Сражения и социальные конфликты в Море происходят не менее часто, чем в любой сухопутной Зоне. Если не сказано обратное, происходят они по правилам, описанным в книге *«Мутанты. Точка отсчёта»*.

ПЛАВАНИЕ

Подразумевается, что все мутанты Ковчега умеют плавать. В конце концов, если растёшь в поселении посреди океана, не исключено, что плавать ты научишься раньше, чем ходить. Правила перемещения в воде ничем не отличаются от правил перемещения по суше.

Шторм: во время шторма (см. стр. 12) персонаж должен проходить проверку силы перед каждым манёвром, связанным с перемещением в воде. Эта проверка не считается действием. При провале персонаж получает урон от утопления (см. ниже).

Переохлаждение: если персонаж находится в воде достаточно долго, он неизбежно начинает страдать от переохлаждения (см. стр. 96 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). Даже в относительно тёплых водах проверку выносливости нужно проходить не реже чем каждый час, а в холодной воде — не реже чем каждые 15 минут.

ПАТРОНЫ

Поскольку огнестрельное оружие в Море — огромная редкость, патроны к нему вряд ли будут использоваться в качестве валюты. Впрочем, несмотря на то, что мерилом ценности на Море будет служить что-нибудь другое, ты можешь по-прежнему использовать таблицу на страницах 265–266 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»* как инструмент оценки относительной стоимости указанных там товаров и услуг.

УТОПЛЕНИЕ

Находясь под водой (неважно, по собственной воле или нет), персонаж должен в начале своего хода осуществлять проверку выносливости (не считается действием, можно идти на риск). При провале персонаж хлебнёт воды и получит 1 пункт урона.

МУТАЦИИ

Мутация «мощные ноги» не действует, пока персонаж находится в воде. Достоинство «бегун» действует как обычно. Если персонаж тратит 1 пункт мутации и активирует мутацию «человек-амфибия», в течение примерно минуты на него не будут действовать эффекты шторма и утопления (см. выше).

ОРУЖИЕ

Огнестрельное оружие вроде самодельных пистолетов и винтовок в Море пользуется гораздо меньшей популярностью, чем на суше. Дело в том, что из-за воды порох в патронах быстро отсыревает и приходит в негодность. Каждый день в открытом море (если только персонаж находится не на острове или в большой лодке типа баркаса или корабля) игрок должен бросать по одному кубику снаряжения за каждый имеющийся у его персонажа патрон. Знак ☢ означает, что патрон безвозвратно портится и становится бесполезным. Кроме того, огнестрельное оружие (а также луки и пращи) нельзя использовать под водой.

Большинство жителей Моря пользуется всевозможным гарпунным оружием, которое одинаково эффективно действует как под водой, так и на суше. В табли-

ОРУЖИЕ

Оружие	Качество	Урон	Дистанция	Свойства
Гарпунный пистолет	+1	1	Ближняя	Самодельное, лёгкое
Гарпунное ружьё	+1	1	Средняя	Самодельное
Китобойный гарпун	+1	3	Средняя	Самодельное, стационарное
Подводное ружьё	+2	2	Средняя	Артефакт

це выше приведены параметры типичных гарпунов, которые может собрать из подручного утиля любой железячник (единственное исключение — подводное ружьё, которое является артефактом). После каждого выстрела персонаж должен предпринять манёвр, чтобы подтянуть гарпун обратно и подготовить оружие к следующему выстрелу.

ЛОДКИ

Сражения в Море обычно происходят в лодках или на лодках (здесь и далее словом «лодка» мы обозначаем любое плавательное средство, от утлого плота до огромного парохода). В сражениях все лодки считаются транспортными средствами, которые подчиняются стандартным правилам (см. стр. 98 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*) с парой дополнений.

Затопление: когда качество лодки падает до нуля, она перестаёт слушаться руля, ложится в дрейф и начинает тонуть. Процесс затопления занимает d6×[прочность лодки] минут. Железячник может попытаться спасти тонущую лодку (правила починки снаряжения см. на стр. 55 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*), но у него есть только одна попытка.

Бегство и таран: лодки, как и наземные транспортные средства, можно использовать для того, чтобы таранить противников, убегать с поля боя и спасаться от различных опасностей. В любом случае это будет проверка проворства.

МОРСКОЙ КОВЧЕГ

На просторах Мёртвого Синего Моря Ковчег будет расположен непосредственно в океане или на самом его побережье. Придумайте что-нибудь крутое самостоятельно или выберите из предложенного ниже:

- маяк на скалистом острове;
- одна или несколько нефтяных платформ в открытом море;
- севший на мель паром, ледокол или танкер;
- мусорный остров;
- один или несколько морских фортов;
- торчащий из воды небоскрёб;
- укромная гавань.

НОВЫЕ ОБЩЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Мутанты, живущие в морском Ковчеге, могут выполнять общественные проекты по тем же правилам, что и их сухопутные собратья. Многие проекты работают без изменений, некоторые изменены (корабль), а другие попросту недоступны, поскольку не подходят для тех, кто обитает на воде (например, дорога, железная дорога или поезд).

ОПРЕСНИТЕЛЬ

Это хитрое приспособление представляет собой настоящую путаницу труб, шлангов, баков и разномастных ёмкостей. Пережигая водоросли и фильтруя морскую воду, можно получить множество полезных субстанций и веществ, в первую очередь — чистую питьевую воду.
Требования: продовольствие 5, технология 15, мастерская.
Навыки: понимание.
Пункты труда: ×1.
Эффект: технология +d6. Производит 2d6 порций чистой воды в сутки. Этот проект можно выполнить несколько раз, но уровень развития Ковчега повысит только первый опреснитель.

ПАРУСНАЯ МАСТЕРСКАЯ

Мутанты приходят сюда, чтобы шить лоскутные паруса из кусков кожи и древних тканей. Эти паруса значительно больше тех, которые может сделать один железячник.
Требования: технология 15.
Навыки: сила или понимание.
Пункты труда: ×2.
Эффект: технология +d6, военное дело +d6. Любые лодки (в том числе баркасы и корабли), построенные в Ковчеге с парусной мастерской, можно оснащать парусами без трюков или дополнительных затрат труда.

БАРКАС

Эту большую лодку мутанты Народа могут построить только совместными усилиями — в качестве общественного проекта. Баркасы нередко используют для путешествий, рыбной ловли и — при необходимости — в морских сражениях.
Требования: технология 20, пристань.
Навыки: сила или понимание.
Пункты труда: ×2.
Эффект: продовольствие +d6, военное дело +d6. Баркас можно использовать в сражении и при бегстве с поля боя. Параметры баркаса приведены в таблице на стр. 8. Этот проект можно предпринять несколько раз, но уровень развития Ковчега повысит только первый баркас.

КОРАБЛЬ

Эту тяжёлую лодку мутанты Народа могут построить только совместными усилиями — одному железячнику не под силу столь масштабный общественный проект.
Требования: технология 20, пристань.
Навыки: сила или понимание.
Пункты труда: ×3.



Эффект: продовольствие +d6, культура +d6, военное дело +d6. Корабль можно использовать в сражении и при бегстве с поля боя. Параметры корабля приведены в таблице ниже. Этот проект можно выполнить несколько раз, но уровень развития Ковчега повысит только первый корабль.

НАРОД И ЕГО ЛОДКИ

У Народа Ковчега, естественно, есть собственные лодки — без них в Море попросту не выжить. На момент начала игры у Народа имеется порядка десяти различных лодок (в основном — больших и маленьких плотов).

Правила применения лодок в сражении описаны выше.

Постройка лодок: по ходу игры персонажи игроков могут находить, красть или строить новые лодки. Лодки, которые Народ может строить самостоятельно, описаны ниже. Самые простые из них (плоты, катамараны) железячники могут строить даже в одиночку (проверка ремесла). Помни, однако, что для постройки долговечной лодки при проверке ремесла потребуется дополнительный ☢ (см. стр. 55 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). В противном случае судно развалится на куски сразу после путешествия в соседний сектор.

Большие лодки типа баркасов и кораблей — это общественные проекты, и построить их можно только общими усилиями всего Народа.

Помни, что все описанные ниже лодки — это не исчерпывающий перечень, а лишь примеры типичных

ЛОДКИ

Тип лодки	Качество	Броня	Прочность	Экипаж	Гребцы	Пассажиры	Прожорливость двигателя
Плот	+1	0	1[1]	1[1]	1[1]	5[1]	1[1]
Катамаран	+2	0	1	2	2	0	1
Баркас	+1	3	5	1	2	15	2
Корабль	+1	6	20	4	12	50	6



плавающих транспортных средств, в то время как каждая построенная Народом лодка — самобытное и уникальное произведение ремесленного искусства.

Лодки-артефакты: если персонажам повезёт, они могут наткнуться на целую и невредимую плавучую машину Древних. Примеры таких удивительных находок приведены в разделе ведущего.

Качество: модификатор качества лодки, который учитывается, например, при проверках проворства во время тарана и бегства с поля боя.

Броня: класс защиты, которым обладает как сама лодка, так и все, кто находится на борту.

Прочность: см. стр. 99 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*.

Экипаж: количество людей, необходимое для того, чтобы использовать лодку по прямому назначению, в том числе в сражении. Каждый член экипажа может одновременно быть гребцом.

Гребцы: количество гребцов, необходимое для того, чтобы лодка двигалась, если иные движители отсутствуют или не действуют (см. стр. 10).

Пассажиры: количество пассажиров (не считая членов экипажа), которое лодка может без проблем принять на борт. Любой гребец, не являющийся членом экипажа лодки, также считается пассажиром.

[1]Плоты: указанные параметры подразумевают небольшой плот, рассчитанный на перевозку пяти пассажиров. У больших плотов (см. ниже) увеличены прожорливость двигателя и прочность, а для того, чтобы с ними управляться, нужно больше гребцов и членов экипажа. Чтобы узнать, чему будут равны эти параметры, раздели максимальное количество пассажиров плота на 5 (округляя в большую сторону).

ПЛОТ

Плот — это простейшая разновидность водных транспортных средств, и строят их из повсеместно доступных материалов (в основном из топляка и прочего утиля). Плот с жилой или хозяйственной надстройкой называется плавучим домом.

Прилаженные к днищу пустые бочки, пластиковые канистры и куски пенопласта могут значительно повысить плавучесть плота. Любой плот можно оснастить вёслами и парусами, а также паровым двигателем или лодочным мотором.

Железячник может построить плот, осуществив проверку ремесла. Помни, что построенный плот развалится уже в следующем секторе, если железячник не потратит один из дополнительных ☢, полученных в результате проверки ремесла, чтобы сделать его более долговечным (см. стр. 55 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Типичный плот может перевозить до 5 пассажиров. За каждый дополнительный ☢, полученный при проверке ремесла, железячник может увеличить этот показатель вдвое.

КАТАМАРАН

Этот лёгкий парусник состоит из двух или трёх скреплённых друг с другом узких длинных корпусов. Такая конструкция позволяет развивать большую скорость, но значительно снижает грузоподъёмность — катамаран может перевозить максимум двоих. Катамаран можно оснастить вёслами, парусами и лодочным мотором.

Железячник может построить катамаран, осуществив проверку ремесла. Впрочем, построить катамаран куда сложнее, чем плот, так что для завершения этого проекта железячнику может понадобиться несколько дней. Помни, что построенный катамаран развалится уже

в следующем секторе, если железячник не потратит один из дополнительных ☢, полученных в результате проверки ремесла, чтобы сделать его более долговечным (см. стр. 55 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Свойства: катамаран — очень быстрая лодка, и если персонажи используют его при исследовании водного или прибрежного сектора Зоны, этот процесс занимает вдвое меньше времени, чем обычно (см. стр. 11).



ДВИЖИТЕЛИ

Существует несколько основных способов привести лодку в движение:

- **Вёсла.** Самый простой движитель с технической точки зрения — это вёсла, приводимые в движение мускульной силой гребцов. На вёслах можно идти даже в штиль. Единственный недостаток этого движителя состоит в том, что на вёслах должны сидеть гребцы. Количество гребцов, необходимое для того чтобы привести лодку в движение, — один из параметров любой лодки (см. выше). Для того чтобы переместиться в соседний сектор, все гребцы должны пройти проверку силы. При провале гребец получает 1 пункт усталости (подробнее о навигации рассказано ниже).
- **Паруса.** Если при проверке ремесла (см. стр. 55 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*) во время постройки плота или катамарана железячник получает дополнительный ☢, игрок может потратить его на покупку трюка «парус», который позволит герою оснастить своё творение мачтой и самодельным парусом. Для того чтобы оснащать парусами большие лодки типа баркасов и кораблей, Народ должен реализовать проект «парусная мастерская» (см. выше). Когда этот проект будет завершён, любую построенную в Ковчеге лодку можно сделать парусной бесплатно. Недостаток парусов в том, что они бесполезны в штиль, а шторм может их повредить и даже уничтожить.
- **Паровые двигатели.** Когда Народ реализует одноимённый проект (см. стр. 115 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*), любую подходящую лодку можно будет оснастить паровым двигателем бесплатно. Для работы паровому двигателю требуются горючие материалы (см. врезку «Прожорливость двигателя» справа).
- **Лодочные моторы.** Если героям крупно повезёт, они смогут наткнуться на судно, оснащённое чудесным артефактом Древних — работоспособным двигателем внутреннего сгорания. Хороший железячник может пройти проверку ремесла и оживить давным-давно заглохший мотор. Работать этот артефакт может как на выпивке, так и на нефтяном топливе, сваренном по рецептам Древних.



ПРОЖОРЛИВОСТЬ ДВИГАТЕЛЯ

Если движителем лодке служит паровой двигатель или лодочный мотор, для исследования сектора Зоны героям потребуется запас подходящего топлива. Параметр «прожорливость двигателя» указывает, насколько велик должен быть этот запас. Если лодка оснащена лодочным мотором, для работы ей требуется соответствующее количество порций выпивки или нефтяного топлива. На лодке же с паровым двигателем одна порция топлива — это охапка дров или другого горючего утиля (средний предмет, занимающий одну строку в перечне снаряжения персонажа). Конечно, для работы паровому двигателю требуется ещё и вода, но недостатка в воде в Море, к счастью, нет.

БАРКАС

Большая и устойчивая лодка, которую нередко используют для путешествий, рыбной ловли и — при необходимости — в морских сражениях. Баркас может перевозить до 15 пассажиров. Эту лодку можно оснастить вёслами и парусами, а также паровым двигателем или лодочным мотором.

Баркас больше, чем любая лодка, которую железячник способен собрать в одиночку. Постройка баркаса — это общественный проект, который можно реализовать только совместными усилиями целого Народа (см. выше).

КОРАБЛЬ

Огромная тяжёлая лодка, которая может перевозить до 50 пассажиров и с честью выдерживать ярость морских штормов. Корабль можно оснастить вёслами и парусами, а также паровым двигателем или лодочным мотором.

Корабль больше, чем любая лодка, которую железячник способен собрать в одиночку. Постройка корабля — это общественный проект, который можно реализовать только совместными усилиями целого Народа (см. выше).

ВЫЛАЗКИ В МОРЕ

Для того чтобы предпринять вылазку в водную Зону, персонажам понадобится подходящее средство передвижения — одна из описанных выше лодок или работоспособная плавучая машина Древних (артефакты описаны в разделе ведущего, на стр. 40). Процесс исследования водного сектора Зоны ничем принципиально не отличается от процесса исследования сектора суши. Игроки перемещают своих персонажей по карте Зоны из квадрата

в квадрат, ведущий описывает, что при этом происходит, а герои, как обычно, пытаются выжить и отыскать что-нибудь полезное. Впрочем, некоторые небольшие различия всё-таки есть, и все они перечислены ниже.

Создание сектора. Процесс создания и наполнения секторов водной Зоны описан в разделе ведущего, на стр. 13.

ВРЕМЯ В ПУТИ

Как и на суше, каждый сектор морской Зоны — это квадрат со стороной примерно в 1 километр. Исследование нового сектора (включая все вероятные встречи и стычки) занимает около четырёх часов. Может показаться, что это слишком долго, но не стоит забывать, что старые лодки не слишком-то быстроходны, а героям к тому же нужно всегда быть настороже, чтобы не проворонить нападение чудовищ или первые признаки грядущей непогоды. Впрочем, некоторые типы лодок позволяют персонажам исследовать водные или прибрежные секторы Зоны вдвое быстрее.

НАВИГАЦИЯ (ЛОВКОСТЬ)

Проверку навигации необходимо проходить каждый раз, как герои оказываются в неисследованном секторе — механизм работы этого навыка практически не отличается от навыка разведки, но тем не менее это два отдельных навыка. Иными словами, навык разведки не поможет исследовать море, а навык навигации — сушу.

Провал: навигатор приводит лодку в нужный сектор, но все персонажи ведущего (включая чудовищ) узнают о его присутствии. Если они настроены враждебно, они получают возможность устроить засаду (см. стр. 84 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). Опасности Моря многочисленны и разнообразны — герои могут пострадать и от мутировавших морских чудовищ, и от пассажиров таинственных лодок, и от резких перемен погоды, и от загадочных природных феноменов.

Успех: персонаж прокладывает курс сквозь сектор и узнаёт обо всех присутствующих на этом пути опасностях раньше, чем они узнают о нём.

Трюки: каждый дополнительный ☢ можно обменять на один из этих трюков (каждый из них можно выбрать только один раз).

- Если в секторе есть руины (см. ниже), персонаж знает, где их искать.
- Персонаж узнаёт, насколько сильно сектор заражён Гнилью (см. ниже).
- Персонаж вылавливает из воды d6 порций заражённой Гнилью еды — съедобных водорослей, рыбы или другой морской живности. Шеф-повар (см. стр. 67 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*) может попытаться очистить эту еду от Гнили.
- Исследование сектора занимает вдвое меньше времени.
- Персонаж минует сектор, потратив вчетверо меньше времени, чем при его исследовании. Он обходит все имеющиеся в секторе опасности, но сам сектор при этом остаётся неисследованным — герой слишком торопится, чтобы лазать по руинам и искать неприятностей.

Обрати внимание, что для управления лодкой нужна не навигация, а проворство (это общий навык, так что плавать на лодке способен любой мутант).

Повторное исследование: как и на суше, исследованный сектор считается пустым и (если ведущий не решит иначе) безопасным, однако ты всегда можешь пройти проверку навигации в уже исследованном секторе, чтобы обменять дополнительные ☢ на трюки, которые ты ещё не выбирал в этом секторе ранее, — найти руины или наловить еды. Уровень Гнили в море меняется часто — узнавать уровень заражения можно хоть при каждом посещении сектора. Каждая проверка при этом занимает столько же времени, сколько исследование самого сектора.

ТАБЛИЦА ВЕТРОВ

Ветер	Эффект
Штиль	Воды Зоны спокойны и недвижны. В штиль лодки не могут передвигаться под парусами
Бриз	Лёгкий и приятный ветерок. Никаких особых эффектов
Сильный ветер	Ветер воет, и волны то и дело перехлёстывают через борт. Видимость снижается, и навигатор получает модификатор –1 при проверках навигации
Шторм	В Море воцаряется хаос, и лодка становится игрушкой многометровых волн. Навигатор получает модификатор –3 при проверках навигации, а тот, кто правит лодкой, должен каждый час проходить проверку проворства — при провале лодка получит d6 пунктов урона. Если лодка невелика (всё что угодно меньше баркаса), каждый, кто находится на борту, должен каждый час проходить проверку проворства — при провале персонажа попросту смоет за борт

ВЕТЕР

При путешествии по морской Зоне погода может стать решающим фактором, который определит, будут путешественники жить или погибнут. Ветра на просторах Зоны капризны и непостоянны. Основные типы ветров и их эффекты описаны в соответствующей таблице (см. стр. 11).

Правила определения погоды на Море описаны в разделе ведущего на стр. 13.

НОЧЬ В МОРЕ

Ночь слишком темна, чтобы заниматься исследованием Зоны. Если погода позволяет, мореплаватели бросают якорь там, где их застигла темнота, и спокойно ждут рассвета. Если же дует сильный ветер или бушует буря (см. выше), лодкам приходится ложиться в дрейф со спущенными парусами, сложенными вёслами и заглушенными двигателями, целиком отдаваясь на волю волн и ветров. Если ведущий не решит иначе, утром лодка в любом случае будет находиться в том же секторе, что и вечером.

ПОВТОРНОЕ ПОСЕЩЕНИЕ

Уже исследованный сектор не нужно исследовать повторно. Кроме того, теперь герои уже знают, как сквозь него пройти, — путь через исследованный сектор занимает вчетверо меньше времени (примерно час для большинства типов лодок). Впрочем, опасности, которые подстерегают путешественников в Море, обычно более мобильны, чем те, что встречаются на суше, так что даже в исследованном секторе героев всегда могут поджидать неприятности.

ГНИЛЬ

В Море Гниль пребывает в постоянном движении, перемещаясь вместе с морскими ветрами, волнами и течениями. Персонаж может столкнуться с Гнилью в любой момент, и полностью безопасных от неё мест не существует. С другой стороны, это значит, что Гниль может в любой момент не только появиться, но и исчезнуть, а необитаемые прежде воды — вновь наполниться жизнью.

С точки зрения правил Гниль в Море действует точно так же, как и на суше, и единственное отличие между ними состоит в том, что уровень Гнили в водных секторах непостоянен и со временем может меняться. Правила определения уровня заражения Гнилью в Море описаны в разделе ведущего на стр. 14.

ОСТРОВА

На просторах *Мёртвого Синего Моря* есть несколько больших островов, занимающих целый сектор, а то и не один. Эти секторы считаются сушей и исследуются по правилам, описанным в книге *«Мутанты. Точка отсчёта».7*





РАЗДЕЛ ВЕДУЩЕГО

Если ты намерен пуститься в путь по *Мёртвому Синему Морю* в качестве игрока, остановись, не читай дальше. Вся дальнейшая информация в этой книге предназначена исключительно для глаз ведущего.

Этот раздел разбит на части, названные в соответствии с главами раздела ведущего из книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*. В этих частях собраны только новые и изменённые правила. Содержимое главы «Участь ведущего» можно использовать без изменений. Всё написанное ниже применимо к игре в любой водной Зоне.

УГРОЗЫ КОВЧЕГУ

Как и сухопутным Народам, Народу Моря периодически приходится бороться с угрозами, которым подвергается их Ковчег. Действуют эти угрозы по тем же правилам, что и на суше, но некоторым из угроз, описанным в главе 10 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*, требуется небольшая доработка в соответствии с реалиями водного мира.

Человек на берегу. Человека на берегу Народ не обязательно должен найти именно на берегу. Его могут найти в лодке, на плоту или, например, в спасательной шлюпке, дрейфующей неподалёку от Ковчега.

Гончие Ада. Вместо них нужно использовать ополчение с острова Клеток (см. стр. 25).

Другой Народ. Мутанты из другого Ковчега прибывают на простых плотах. Их Ковчег находится в одном из скоплений морских фортов или в руинах на одном из островов.

СОЗДАНИЕ ЗОНЫ

Создать сектор водной Зоны можно при помощи пары кубиков и нескольких приведённых ниже таблиц. Итак, порядок создания водного сектора:

1. Определи скорость ветра.
2. Выбери уровень опасности и пройди проверку опасности.
3. Если в секторе есть руины, определи, что это за руины.
4. Определи уровень заражения Гнилью.
5. Определи или выбери тип опасности.
6. Если в группе есть навигатор, позволь ему пройти проверку навигации.

СКОРОСТЬ ВЕТРА

Как уже было сказано выше, в разделе игрока, в морской Зоне герои могут столкнуться с четырьмя типами отличающихся по скорости ветров – штилем, бризом, сильным ветром и штормом. Все они обладают различными эффектами (см. стр. 11). Для начала выбери ветер, который будет сопровождать героев в начале игры. Если хочешь быть с игроками помягче – выбери бриз.

Каждый раз, когда герои входят в сектор (неважно, исследованный или нет), пройди проверку по таблице перемены ветра (см. ниже), чтобы выяснить, усилился сопровождавший их ветер, ослаб или остался преж-

ним. Естественно, ты можешь просто выбрать нужный вариант, если предпочитаешь крепко держать управление погодой в своих руках.

D6	ПЕРЕМЕНА ВЕТРА
1–2	Скорость ветра увеличивается на один шаг (не меняется в шторм)
3–4	Скорость ветра не меняется
5–6	Скорость ветра уменьшается на один шаг (не меняется в штиль)

Тот же сектор: естественно, скорость ветра может измениться, если герои достаточно долго находятся в одном и том же секторе. Как правило, в данном случае проверку перемены ветра нужно проходить дважды в сутки — утром и вечером.

Погодные феномены: таблица ветров и таблица перемены ветра используются только для определения привычной, повседневной погоды на просторах Зоны. Внезапные похолодания, ураганы и другие смертоносные погодные феномены считаются опасностями (см. раздел феноменов, стр. 23).

УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ

Как и на суше, уровень опасности в Море может принимать значения от 0 и выше. Ведущий выбирает уровень опасности по своему усмотрению, ориентируясь на таблицу ниже. Чем выше уровень опасности, тем выше вероятность нарваться на что-нибудь по-настоящему неприятное и, соответственно, отыскать что-нибудь полезное.

УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ	ТИП СЕКТОРА
1–4	Открытое море
5–8	Мусорные рифы, морские форты, острова, огромные корабли-призраки
9+	Особенно опасный сектор

Когда персонажи входят в неисследованный сектор, ведущий должен бросить кубики, количество которых равно уровню опасности этого сектора. Полученный в результате проверки ☢ означает, что в секторе есть руины. Полученные ☣ означают, что в секторе есть как минимум одна опасность, и чем больше получено ☣, тем труднее будет с ней (или с ними) справиться.

РУИНЫ

В Море руины как таковые — большая редкость. Если результат проверки опасности указывает, что в секторе есть руины — или если ты сам решишь, что они должны быть, — пройди проверку по таблице ниже (или просто выбери нужное значение). Сами руины описаны на стр. 15–17.

D66	РУИНЫ
11–12	Ветряная электростанция
13–15	Затонувший город
16–22	Каменистый остров
23–26	Контейнеры
31–32	Корабль-призрак
33–34	Маяк
35–41	Морской форт
42–46	Мусорное пятно
51–56	Мусорный риф
61–63	Нефтяная платформа
64–66	Поле боя

УРОВЕНЬ ЗАРАЖЕНИЯ ГНИЛЬЮ

Уровень заражения Гнилью в секторе определяется проверкой d66 по таблице ниже.

D66	ГНИЛЬ	ОПИСАНИЕ
11–12	0	**Оазис:** уровень заражения Гнилью безвреден для организма. Персонажи, находящиеся в этом секторе, не получают пунктов Гнили
13–55	1	**Низкий**: персонажи, находящиеся в этом секторе, получают по одному пункту Гнили в сутки
56–66	2	**Высокий**: персонажи, находящиеся в этом секторе, получают по одному пункту Гнили в час



Главное отличие «морской» Гнили от «сухопутной» состоит в том, в Море Гниль переменчива, и уровень заражения необходимо определять заново каждый раз, когда персонажи входят в сектор, неважно, исследовали его ранее или нет.

ОПАСНОСТИ ЗОНЫ

В Море, как и на суше, путешественников подстерегает масса опасностей. Описанные ниже опасности, впрочем, отличаются от опасностей на суше. Определить, с какой опасностью столкнулись герои, можно последовательной проверкой d6 и d66.



D6	ТИП ОПАСНОСТИ
1–2	Разумное существо
3–5	Морское чудовище
6	Морской феномен

D66	РАЗУМНЫЕ СУЩЕСТВА
11-15	Жертвы кораблекрушения (см. стр. 17)
16-25	Китобои (см. стр. 18)
26-35	Мусорные бандиты (см. стр. 18)
36-42	Патруль «Ноатуна» (см. стр. 18)
43-51	Посланники деревни Плотогонов (см. стр. 18)
52-56	Работорговцы (см. стр. 19)
61-66	Торговый караван (см. стр. 19)

D66	МОРСКИЕ ЧУДОВИЩА
11–13	Бездонный кит (см. стр. 20)
14–16	Гарпия (см. стр. 181 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
21	Гнилозавр Рекс (см. стр. 20)
22–24	Головоног (см. стр. 21)
25–31	Заросли сирен (см. стр. 21)
32	Кракен (см. стр. 20)
33–35	Левиафан (см. стр. 22)
36–42	Панцирная акула (см. стр. 22)
43–45	Плавучая Гниль (см. стр. 22)
46–52	Промысловая рыба (разновидность травоедов, см. стр. 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
53–55	Птицы-мусорщики (см. стр. 185 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
56–62	Рыба-пасть (см. стр. 185 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
63–65	Рыба-торпеда (см. стр. 22)
66	Стальная пасть (см. стр. 23)

D66	МОРСКИЕ ФЕНОМЕНЫ
11-12	Вакуумный пузырь (см. стр. 188 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
13-14	Водоворот (см. стр. 23)
15-16	Волна-убийца (см. стр. 23)
21-22	Гнилой ветер (см. стр. 188 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
23-25	Густой смог (см. стр. 188 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
26-32	Кислотный дождь (см. стр. 189 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
33-34	Летающая лодка (см. стр. 24)
35-36	Магнитное поле (см. стр. 189 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
41-43	Нефтяное пятно (см. стр. 24)
44-45	Ночное сияние (см. стр. 189 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
46-51	Очаг Гнили (см. стр. 190 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
52-53	Резкое похолодание/тепловая волна (см. стр. 190 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
54-55	Световые столпы (см. стр. 190 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
56-61	Труп (см. стр. 24)
62-64	Ураган (см. стр. 24)
65-66	Электрическая буря (см. стр. 191 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)



РУИНЫ В МОРЕ

Собственно руины (по крайней мере надводные) — на просторах Мёртвого Синего Моря встречаются нечасто. То, что мы собрали здесь, — это крупные плавучие и стационарные объекты, на которые персонажи игроков могут наткнуться во время исследования сектора.

Описания этих руин составлены таким образом, чтобы при необходимости их можно было легко использовать повторно, изменив параметры вроде размера руин, их количества и состояния.

Вводя руины в игру, помни, что в открытом море всё видно издалека, и, если в секторе есть руины, навигатор наверняка заметит их без особого труда. Впрочем, даже стационарные руины может окутать густой смог, а плавучие руины и вовсе не стоят на месте и в любой момент могут затонуть или, скажем, переместиться в другой сектор Зоны.

ВЕТРЯНАЯ ЭЛЕКТРОСТАНЦИЯ

Прямо посреди океана возвышаются ровные ряды белоснежных шпилей, увенчанных гигантскими пропеллерами. Некоторые из них до сих пор работают, и ветер с жужжанием и треском крутит покорёженные лопасти, но большая часть ветряков давно проржавела и разрушилась под действием штормов и волн. Изнутри башни пусты, и, попав внутрь, можно забраться на самый верх по узкой металлической лестнице. Кто-то считает, что Древние построили эти башни для красоты, а кто-то полагает, что у построек было иное, куда более практичное предназначение, но никто ничего не знает наверняка.

ЗАТОНУВШИЙ ГОРОД

Народ знает, что уровень моря не всегда был таким высоким, как сейчас, так что зрелищем торчащих прямо из воды крыш и верхних этажей строений Древних в Ковчеге никого не удивишь. Конечно, эти здания насквозь пропитаны сыростью и солью, но при желании внутри можно устроиться на ночлег. Однако стоит нырнуть поглубже, и станет видно, что на дне вокруг этого здания раскинулось целое поселение Древних с широкими улицами, запруженными проржавевшими насквозь остовами ездовых машин. Город окутан пеленой непроницаемого мрака и покрыт толстым слоем чёрной тины. Сквозь окна и двери некогда величественных строений то и дело проплывают мелкие серебристые рыбёшки.

КАМЕНИСТЫЙ ОСТРОВ

В ясную погоду этот небольшой каменистый остров отчётливо видно за много километров. В глубине острова виднеется пара более или менее уцелевших строений Древних. В буйных зарослях густой травы можно разглядеть остатки старой дороги, а на берегу до сих пор гниют брошенные лодки и белеют человеческие и звериные кости. В небе над островом носятся сотни пронзительно вопящих птиц, гнездящихся где-то среди отвесных утёсов.

КОНТЕЙНЕРЫ

Течение несёт целое скопление сцепленных друг с другом металлических контейнеров, смытых штормом с корабля-призрака или складского причала в каком-то далёком порту. На первый взгляд большая часть контейнеров цела и невредима. Интересно, что внутри?

КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

Большой корабль дрейфует по воле волн и ветров. Он давно проржавел, в металлическом корпусе тут и там зияют огромные дыры, но древняя посудина пока ещё не надумала отправляться на дно. Вдоль высоких бортов подвешено множество небольших лодок, а внутри отважного исследователя ожидают гигантские грузовые трюмы, пассажирские каюты, склады и, быть может, скелеты тех, кто отправился на этом судне в своё последнее плавание, — судя по всему, корабль покинул порт незадолго до Конца.

МАЯК

На небольшом гранитном утёсе возвышается круглая каменная башня Древних. Она почти не пострадала от времени, а на утёс при желании можно влезть. На верхнем этаже башни находится странная конструкция из больших зеркал, а высота башни делает её прекрасным наблюдательным пунктом. Может, для этого Древние её и построили?

МОРСКОЙ ФОРТ

Прямо посреди океанских вод, возвышаясь над волнами на своих массивных железобетонных ногах, стоят мрачные и неприступные строения Древних — судя по всему, какие-то старые оборонительные сооружения. Некоторые здания повреждены мощными взрывами и испещрены следами от пуль. Внутри до сих пор можно найти обломки старой мебели, электронный утиль и — если крупно повезёт — уцелевшие продовольственные склады.

МУСОРНОЕ ПЯТНО

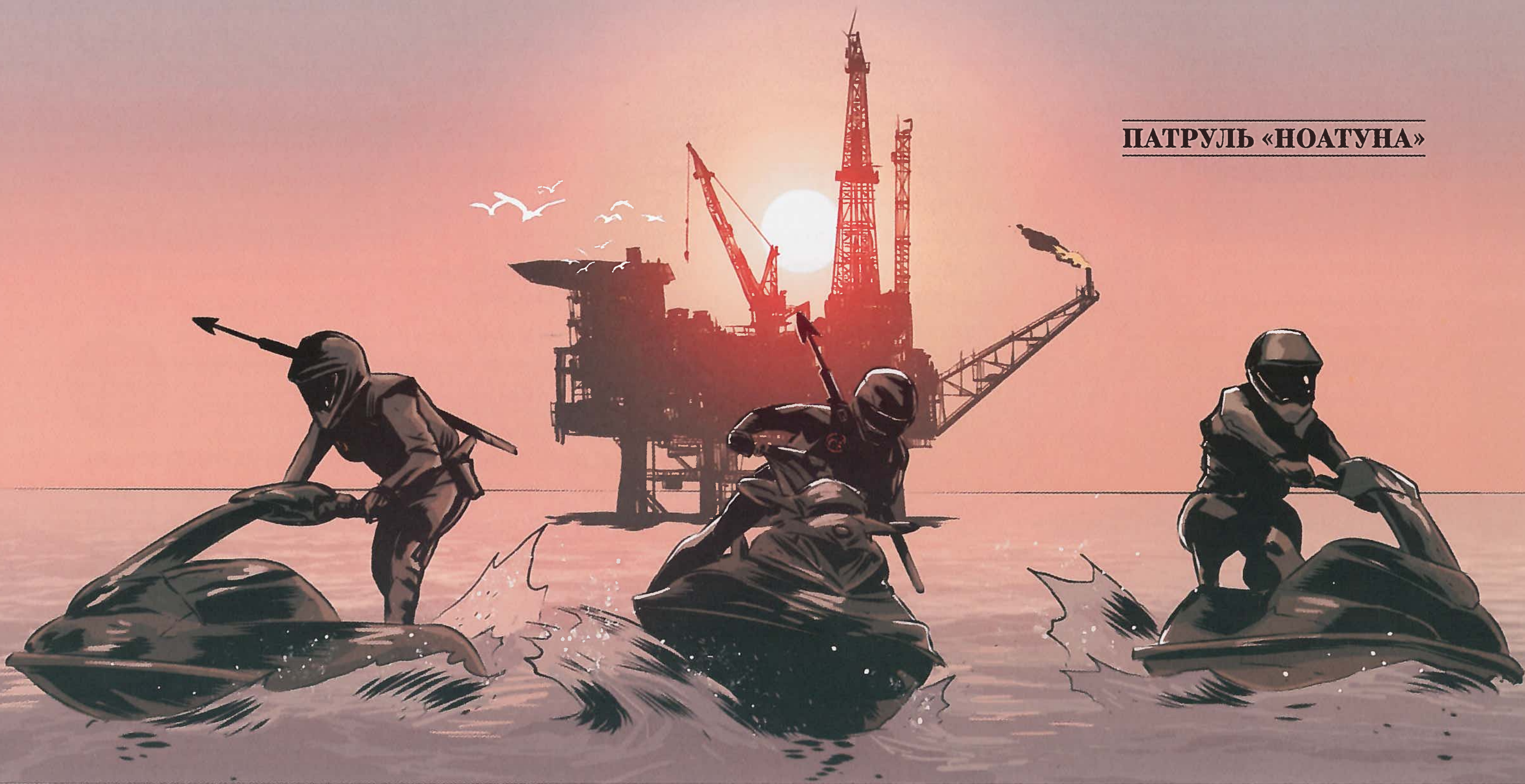
Морские течения принесли в Зону многокилометровое мусорное пятно. Некоторые участки пятна сконцентрированы вокруг особенно крупных объектов — медленно качающихся на волнах брёвен, контейнеров, старых кораблей и даже смытых в океан деревянных домов. Пятно источает густое зловоние, а среди мусорных куч копошатся мелкие зверьки.

МУСОРНЫЙ РИФ

Волны разбиваются о подножие огромной кучи древнего мусора и ржавого металлического утиля. Куча настолько велика и тяжела, что способна устоять перед яростью штормов и натиском самых громадных волн. Тут и там среди обломков виднеются покорёженные и смятые остовы автобусов, грузовиков и других могучих ездовых машин, но это лишь самая вершина — большая часть рифа скрыта глубоко под водой.

НЕФТЯНАЯ ПЛАТФОРМА

Далеко в открытом море отчётливо виднеются многоярусные металлические платформы, попирающие своими громадными ногами-колоннами морское дно. На платформах возведены более или менее уцелевшие строения, причём некоторые из них достигают десяти этажей в высоту! Взобраться наверх можно при помощи специальных лесенок или тросов тяжёлых грузовых подъёмников. Наверху царит запустение — повсюду валяются разбросанные ветром спасательные шлюпки и выбеленные



ПАТРУЛЬ «НОАТУНА»

солнцем человеческие останки в прочных защитных спецовках. Внутри зданий можно найти кучу интересного и непонятного утиля. И ещё больше скелетов.

ПОЛЕ БОЯ

Вокруг, насколько хватает глаз, из воды торчат проржавевшие, изломанные и искорёженные мощными взрывами надстройки и мачты затонувших кораблей. На палубах и в трюмах валяются одетые в одинаковую форму скелеты. Судя по всему, мирная жизнь Древним была не очень-то по душе.

ОПАСНОСТИ МОРЯ

Во время вылазок на просторы Мёртвого Синего Моря герои подвергаются опасностям точно так же, как это происходит на суше, но природа этих опасностей, конечно, отличается — в Море апокалипсис воплотился в несколько ином виде. Как бы то ни было, деление опасностей на три типа (разумные существа, чудовища и феномены) сохраняется.

РАЗУМНЫЕ СУЩЕСТВА

На просторах морских Зон разумные существа формируют сообщества, которых не встретишь на суше. Жертвы кораблекрушений, морские торговцы и китобои — все они (и не только они) описаны ниже. Параметры всех типов лодок, перечисленных в описании этих групп, приведены либо в разделе «Народ и его лодки» (см. стр. 8), либо в разделе «Артефакты» (см. стр. 40).

ЖЕРТВЫ КОРАБЛЕКРУШЕНИЯ +1

Группа из двух десятков измождённых и измученных «чистых» людей ютится в двух спасательных шлюпках, привязанных к плоту, сделанному из плавающего мусора. Корабль, на котором они прожили всю свою жизнь, затонул после недавнего шторма, и теперь они находятся в самом отчаянном положении: у них нет ни еды, ни воды, ни дома. Если герои выглядят не слишком опасными, жертвы кораблекрушения нападут на них и, по возможности, попытаются присвоить себе их лодку. Если сила явно на не на стороне жертв кораблекрушения, то они будут вести себя куда скромнее и попросят поделиться с ними едой и водой. Если герои помогут бедолагам, те обязательно постараются напроситься к ним или увязаться за персонажами, надеясь, что те приведут их к своему Ковчегу. Жертвы кораблекрушения разговаривают на каком-то странном диалекте родного языка героев.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 3.

Навыки: сила 3, драка 1, проворство 1.

Мутации: —

Снаряжение: импровизированная дубинка.

КИТОБОИ ±0

Тарахтя двигателями, к героям приближается пара небольших моторных лодок. В каждой из них сидит по шесть мутантов в одежде из китовой шкуры и рыбьей чешуи. Судя по всему, им что-то нужно — похоже, лодки спущены с большого корабля, который явно должен находиться где-то неподалёку. Обе лодки вооружены готовыми к бою китобойными гарпунами.

Эти мутанты — китобои, которые охотятся на гигантских морских чудовищ. Несмотря на столь характерную для них молчаливость (китобои предпочитают общаться друг с другом при помощи телепатии), своей выгоды они упускать не привыкли и торгуются всегда до последнего. Диалект китобоев не особо отличается от родного языка персонажей игроков.

Действия китобоев будут напрямую зависеть от действий персонажей игроков. Если герои покажут себя заслуживающими доверия торговцами и (или) грозными воинами, китобои просто попытаются обменять здоровенный кусок китового мяса (2d6 порций еды) на что-нибудь равноценное. Если же персонажи игроков продемонстрируют слабость, вожак китобоев — лысая коренастая женщина — достанет из кармана гранату и прикажет героям следовать за ней на китобойный корабль. Там персонажей игроков разоружат и запрут в трюме с другими рабами, которых китобои в ближайшее время намерены продать на острове Клеток (см. стр. 25). Если герои захотят сразиться с китобоями, не стоит забывать о самом грозном оружии морских охотников — китобойных гарпунах.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 3.

Навыки: драка 2, скрытность 4, проворство 3, стрельба 4, наблюдательность 4.

Мутации: телепатия.

Снаряжение: гарпунное ружьё, китобойный гарпун.

МУСОРНЫЕ БАНДИТЫ +1

Приближается небольшое мусорное пятно, в центре которого виднеется полуразвалившийся плот, наспех связанный из каких-то плавучих обломков. Единственный пассажир этого плота — невысокий худощавый мутант, который зовёт на помощь и отчаянно размахивает руками. В ответ на расспросы он расскажет, что приплыл с севера и является единственным выжившим обитателем небольшого поселения, дотла сожжённого работорговцами. Теперь ему нужна еда и вода, и в обмен он предлагает героям некий ценный артефакт. Проблема в том, что мутант на плоту — всего лишь наживка, и в воде под слоем мусора, ожидая сигнала, скрывается восемь его подельников. Бандиты добывают средства к существованию, грабя путешественников, и живут где-то неподалёку.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 2.

Навыки: драка 3, скрытность 4, проворство 4, стрельба 2, наблюдательность 3.

Мутации: одна случайная мутация.

Снаряжение: самодельный пистолет (d6 патронов) или гарпунный пистолет, бейсбольная бита.

ПАТРУЛЬ «НОАТУНА» −1

Летучий патруль из шести человек на трёх быстрых гидроциклах (см. стр. 40). Патрульные — мужчины и женщины в прекрасной физической форме, одетые в чёрные обтягивающие гидрокостюмы и глухие шлемы с затемнёнными стёклами. Ни у одного из них нет видимых мутаций.

Патруль — маленькая часть колониального контингента Союза Титанов «Ноатун», захватившего контроль над одним из нефтяных месторождений Зоны. Если персонажи игроков не станут проявлять враждебность, патруль их просто проигнорирует (даже если герои попытаются установить с ними контакт). Но если действия героев будут расценены как угроза интересам «Ноатуна» и его нефтяному промыслу, патрульные сначала постараются их отпугнуть, а если это не подействует, то стремительно атакуют. Патрульные «Ноатуна» — «чистые» люди, лишённые мутаций, и к тому же клоны, похожие друг на друга как две капли воды. Говорят они на странном, но вполне понятном диалекте родного языка героев. Нефтяное месторождение Древних — это особый сектор Зоны, описанный на стр. 28.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 2.

Навыки: драка 4, скрытность 3, проворство 2, стрельба 4, наблюдательность 3.

Мутации: —

Снаряжение: боевой нож (качество +2 при проверках драки, урон 2, лёгкий предмет).

Артефакты: подводное ружьё (см. стр. 40), изолирующий костюм (см. стр. 198 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). У одного из патрульных также есть сигнальный пистолет (см. стр. 201 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

ПОСЛАННИКИ ДЕРЕВНИ ПЛОТОГОНОВ −1

Приближается небольшая группка из четырёх плавучих домов, выстроенных из топляка, пластика и другого плавучего мусора. Каждый из них несёт на борту четверых-пятерых мутантов. Это Плотогоны — худощавые

и загорелые жители Моря, облачённые в залатанную одежду, сшитую из брезента, картона и пластиковых мешков. Лишь один из них — долговязый худосочный старик — говорит на языке персонажей игроков. Посланники — мирные торговцы, у которых в запасе по счастливому совпадению оказывается именно то, что нужно героям: вода, еда, живые растения или даже какой-нибудь артефакт. Если персонажи игроков будут вести себя дружелюбно, посланники пригласят их в деревню Плотогонов.

Если же персонажи игроков проявят враждебность, посланники попытаются бежать. Если им это не удастся, они выпустят в воздух сигнальную ракету, понадеявшись, что в деревне её увидят и пришлют подмогу. Деревня Плотогонов — особый сектор Зоны, описанный на стр. 32.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 3.

Навыки: сила 3, драка 1, проворство 3.

Мутации: одна случайная мутация.

Снаряжение: —

Артефакты: сигнальный пистолет (см. стр. 201 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Примечание: посланники могут продать еду, воду и, возможно, какой-нибудь артефакт.

РАБОТОРГОВЦЫ +1

Откуда ни возьмись (возможно, из-за какой-нибудь плавучей кучи мусора или обломков), ревя моторами своих быстрых лодок, появляется десяток вооружённых работорговцев. Шестеро из них сидят в моторной лодке, ещё четверо — мчатся верхом на двух гидроциклах. Если герои продемонстрируют слабость, работорговцы немедленно их атакуют. Главная цель работорговцев — артефакты, дополнительная — оставшиеся в живых персонажи игроков, которых работорговцы свяжут, отвезут на свой мусорный остров и там продадут на рынке. В качестве рабов особенно высоко ценятся сексуально привлекательные и физически крепкие мутанты.

Если герои отпугнут работорговцев или дадут им достойный отпор, слухи об этом вскоре достигнут острова Клеток, хозяева которого никогда не забывают и не прощают подобных обид. Сам остров Клеток — это особый сектор Зоны, описанный на стр. 25.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 4, смекалка 2, эмпатия 3.

Навыки: драка 3, скрытность 3, проворство 2, стрельба 4, наблюдательность 3.

Мутации: человек-амфибия, человек-зверь или пожиратель Гнили.

Снаряжение: бейсбольная бита или самодельный нож, самодельная винтовка (d6 патронов).



РАБОТОРГОВЕЦ

ТОРГОВЫЙ КАРАВАН +1

Вдалеке виднеется караван из трёх плавучих домов и трёх небольших лодок, на борту которых находится около трёх десятков мутантов из какого-то отдалённого поселения. Направляются они на остров Клеток (см. ниже), чтобы продать пятерых рабов (измождённых бедолаг, запертых в клетке на одном из плотов). Опасаясь нападения, торговцы будут относиться к персонажам игроков очень настороженно. Если герои выглядят достаточно грозно, торговцы попытаются откупиться от неприятностей едой, водой или каким-нибудь не слишком ценным артефактом и до последнего будут стараться избежать сражения. Разговорив их, герои смогут узнать немало полезного и об острове Клеток, и о поселении самих торговцев.

Если же они захотят присоединиться к каравану, то смогут без особых проблем попасть на рынок работорговцев.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 3, эмпатия 4.

Навыки: драка 2, скрытность 2, проворство 3, стрельба 2, деловая хватка 3.

Мутации: одна случайная мутация.

Снаряжение: гарпунное ружьё или самодельная винтовка (d6 патронов), самодельный нож.

Примечание: торговцы каравана могут продать еду, воду и, возможно, какой-нибудь артефакт.

МОРСКИЕ ЧУДОВИЩА

В тёмных глубинах Моря полно чудовищ, с которыми могут столкнуться персонажи игроков.

03

БЕЗДОННЫЙ КИТ

+1

Небольшие пятнистые киты, которых жители Моря называют бездонными китами, живут небольшими стаями неподалёку от мусорных рифов и небольших островов. Главная отличительная черта бездонных китов — это их ненасытный аппетит. Это чудовище способно жрать сутками, не выказывая ни малейших признаков насыщения. Передние плавники мутировавших китов напоминают широкие лапы, которые позволяют им перемещаться даже по суше. В поисках еды бездонные киты нередко запрыгивают на лодки и разоряют береговые поселения. Излюбленная охотничья тактика группы китов — взять добычу в клещи, а затем загнать её в угол или вынудить искать спасения в воде.

Заметив стадо китов, навигаторы первым делом начинают высматривать детёнышей — в период выкармливания потомства голод этих чудовищ особенно силён.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3.

Навыки: драка 3, проворство 4.

Броня: 2.

Оружие: зубастая пасть (урон 3).

Перемещение: в воде бездонные киты движутся быстро и легко, но на земле они могут предпринимать только один манёвр перемещения за ход. Осуществив проверку проворства, бездонный кит в поисках сухопутной добычи может запрыгнуть на плот, на невысокий берег или на причал.

ГНИЛОЗАВР РЕКС И КРАКЕН

−1

В разгар апокалипсиса, когда в муках и пламени рождался мир, который мутанты называют своим домом, на дне океана пробудились дремавшие там титанические чудовища, способные, если верить Старику, не просто потопить корабль со всем экипажем, а походя стереть с лица Зоны целый Ковчег. Известные Народу легенды рассказывают о двух исполинах, рыщущих где-то там, в пропитанных Гнилью глубинах Моря: о Гнилозавре — неведомом чудище размером с гору, способном за считанные часы опустошить целый сектор, и Кракене — громадном спруте, могучие щупальца которого способны утащить под воду целый остров.

Встречаясь друг с другом, Гнилозавр Рекс и Кракен каждый раз вступают в смертельную схватку, сопровождаемую выбросами Гнили, гигантскими волнами и водоворотами. Впрочем, у этого опасного соседства есть и своя положительная сторона: Гнилозавр Рекс поглощает всю Гниль в округе, а приход Кракена может пригнать в воды вокруг Ковчега китов, головоногов и огромные косяки промысловой рыбы.

Эффект: существует несколько способов использовать Гнилозавра и Кракена в игре — в качестве одного из феноменов Зоны; в качестве, собственно, чудовищ; и, наконец, в качестве страшилок, которые хронисты рассказывают мутантам у ночных костров. Например, устроившись на ночёвку на неизвестном острове, мутанты понимают, что дело нечисто, когда «остров» вдруг начинает тонуть, потому что Кракен (или Гнилозавр) просыпается и уходит на глубину. В качестве феноменов оба чудовища могут воспроизводить эффекты любых природных феноменов, которые ведущий сочтёт уместными: водоворотов, волн-убийц и т. п. Нужно только добавить какие-нибудь детали, намекающие на необычность происходящего, — бьющие по воде гигантские щупальца или тонущие в пучине каменные острова. Как чудовища Гнилозавр Рекс и Кракен обладают следующими параметрами:

Характеристики: телосложение 15, ловкость 2.

Навыки: драка 1, проворство 2, сила 4.

Броня: 10.

Оружие: бездонная пасть или могучие щупальца (урон 5).

Перемещение: и Гнилозавр, и Кракен способны совершенно беспрепятственно перемещаться в воде. Кроме того, они настолько огромны, что бежать от них можно лишь на лодке, оснащённой лодочным мотором или паровым двигателем.

Пожиратель Гнили: аппетит Гнилозавра настолько велик, что в пищу ему годится даже сама Гниль. Уровень заражения Гнилью в секторе, где находится Гнилозавр Рекс, всегда равен 0 и сохраняется неизменным ещё в течение суток после того, как чудовище уйдёт.

Опрокидывание: см. одноимённую способность рыбы-торпеды (см. стр. 22). Разве что, собственно, таранить лодку будет только Гнилозавр Рекс — Кракен в любой ситуации предпочитает использовать щупальца.

Примечание: эти громадные чудовища не особо интересуются мутантами по той же самой причине, по которой сами мутанты не слишком интересуются какими-нибудь букашками. Гиганты вряд ли сами решат напасть на мутантов и вряд ли станут преследовать их намеренно. Привлечь внимание Гнилозавра или Кракена может разве что особенно шумная лодка.

ГОЛОВОНОГ –2

Головоноги — это гигантские (размером с мутанта) кальмары с целым веером ловких и сильных щупалец. Обитают они повсюду, но охотиться предпочитают на мелководье. Головоноги очень любопытны и часто кружат вокруг лодок, плавучих домов и поселений мутантов, стремясь стащить оставленное у воды снаряжение, а то и утянуть за борт зазевавшегося мутанта.

Стоит стае головоногов собраться неподалёку от какого-нибудь поселения, его жители неизбежно начинают мучиться ночными кошмарами (в основном на тему утопления, непроглядных морских глубин и гигантских щупалец).

Среди навигаторов упорно ходят байки о головоногах, научившихся пользоваться украденным снаряжением, и слухи о мутантах, с которыми кальмары пытались общаться, меняя раскраску своих пёстрых тел — если верить этим россказням, головоноги без особого труда изображают на своей коже довольно сложные узоры, буквы и даже целые слова.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4, смекалка 1.
Навыки: драка 2, стрельба 2, скрытность 3, проворство 3, понимание 1.
Мутации: человек-амфибия и одна случайная мутация.
Броня: —
Оружие: клюв (урон 2), иногда импровизированная дубинка или гарпунное ружьё.

Чернильное облако: головоног может выстрелить в цель, находящуюся в рамках ближней дистанции, струёй чёрной липкой жидкости. Каждый полученный в результате проверки ☢ означает, что жертва получает 1 пункт смятения. Однако если дело происходит под водой, струя окутывает существо облаком непроглядной черноты (также в рамках ближней дистанции), давая головоногу шанс сбить противника с толку и сбежать. Всякий, кто находится в этом облаке, получает модификатор –2 при проверках драки и стрельбы, но головоноги при этом получают модификатор +2 при проверках проворства.

Кошмарные сны: собираясь в стаи, головоноги получают возможность насылать на разумных существ кошмарные сны — за каждый потраченный головоногами пункт мутации цель получает 1 пункт смятения. Кроме того, пока стая продолжает оставаться неподалёку от поселения, лодки или лагеря, никто из тамошних обитателей не может восстанавливать смекалку при помощи сна (см. стр. 92 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Разум: некоторые (если не все) головоноги обладают зачатками разума и характеристикой «смекалка». Это означает, что мутанты при желании смогут наладить с ними контакт. Кто знает, какую ценную информацию можно получить от этих загадочных существ?

Добыча: добыв головонога, мутант, обладающий достоинством «мясник», может извлечь из него мясистые части (2 порции еды) и «чернильницу» — прочную костяную пластину, которая обладает параметрами обычного самодельного щита (см. стр. 91 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*), но считается лёгким предметом.

ЗАРОСЛИ СИРЕН –1

Раскинувшиеся на несколько сотен метров заросли водорослей медленно колышутся на волнах вдоль побережья, вокруг каменистого островка или выброшенного на мель корабля. Листья водорослей блестят, переливаясь зелёным, пурпурными и синим, и источают сильный и очень притягательный аромат. Если взглянуть внимательнее, станет понятно, что движения листьев не зависят от колебания волн и больше напоминают спазмы или конвульсии. Тут и там среди зарослей виднеются полуразложившиеся трупы живых существ — судя по всему, все они просто запутались в водорослях и утонули.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 2.
Навыки: драка 3.
Броня: —
Оружие: цепкие стебли (урон 1).

Споры: любая цель, находящаяся в рамках ближней дистанции от зарослей сирен, подвергается воздействию их дурманящих спор. Жертва должна пройти проверку выносливости — при провале она получит 1 пункт смятения и в свой ход должна будет каким-либо образом приблизиться к зарослям сирен.

Цепкие стебли: заросли сирен могут одним действием атаковать сразу нескольких жертв, находящихся в воде в рамках ближней дистанции, — для этого нужно просто разделить основные кубики и кубики навыков, используемые при проверке атаки, между любыми доступными целями по твоему усмотрению. Если атака достигает цели, жертва попадает в захват, от которого может освободиться, осуществив проверку силы. Пока жертва не освободится, она будет каждый раунд получать по 1 пункту смятения.

ЛЕВИАФАН +1

В необозримых глубинах Мёртвого Синего Моря, на просторах, где не отыщешь отмелей, рифов, мусорных островов и морских фортов, обитают ужасные левиафаны. Говорят, что эти чудовища растут всю жизнь, достигая размеров легендарного Кракена и Гнилозавра Рекса. Некоторые хронисты утверждают, что ни Кракена, ни Гнилозавра на самом деле вообще не существует, и что самыми огромными из всех чудовищ Зоны являются именно левиафаны. Зубы левиафана достаточно крепки и остры, чтобы прокусить даже борт корабля, а гигантская пасть достаточно велика, чтобы в один присест проглотить существо размером с мутанта.

Характеристики: телосложение 10, ловкость 3.
Навыки: драка 2, сила 4.
Броня: 6.
Оружие: гигантская пасть (урон 4).

Необъятная глотка: осуществив проверку силы, левиафан способен заживо проглотить почти любую свою жертву. Более того, это его основной способ питания — могучие челюсти и острые как копья зубы нужны ему по большому счёту только для того, чтобы усмирять самую упорную добычу. Оказавшись в желудке чудовища, жертва начинает перевариваться, получая по 1 пункту урона каждый раунд. Имея при себе что-нибудь острое, жертва может попытаться разрезать брюхо левиафана и выбраться наружу (для этого ей нужно нанести чудовищу в сумме 6 пунктов урона).

ПАНЦИРНАЯ АКУЛА +1

Кто-то или что-то привлекло из глубин Моря стаю громадных панцирных акул — их мощные спинные плавники рассекают водную гладь как остро отточенные ножи. Единственная забота любой акулы — найти что-нибудь, что можно растерзать и сожрать, причём абсолютно неважно, что именно. Если панцирная акула начинает что-то есть, она не остановится, пока не издохнет или не насытится. Самый надёжный способ привлечь акул — пролить в Море чью-нибудь кровь.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 6.
Навыки: драка 3, проворство 3.
Броня: 4.
Оружие: зубастая пасть (урон 3).

Железное брюхо: панцирные акулы питаются не только мясом, но и пластиком, и металлом, необходимым им для того, чтобы поддерживать прочность своей толстой шкуры. Некоторые жители Зоны научились охотиться на панцирных акул и делать из их шкур прочную броню. Кроме того, в брюхе панцирной акулы нередко попадается всевозможный утиль, а иногда даже артефакты.

ПЛАВУЧАЯ ГНИЛЬ ±0

Эти колонии планктона состоят из миллионов крохотных существ, видимых только ночью, когда они превращают воду вокруг себя в океан яркого бирюзового свечения. Это очень красивое зрелище, но любоваться им крайне опасно, поскольку каждая такая колония является разносчиком Гнили.

Колония планктона: планктон настолько мал, что никакое оружие не в силах ему повредить. Единственный способ выжить, столкнувшись с колонией плавучей Гнили, — бежать.

Эффект: персонажи, плывущие сквозь сектор, заражённый плавучей Гнилью, подвергаются атаке. При проверке атаки используется 7 основных кубиков. При провале проверки ничего не происходит; в противном случае герои получают по 1 пункту Гнили за каждый полученный в результате проверки ☢. Снаряжение для защиты от Гнили (например, защитные плащи железячников) и мутация «пожиратель Гнили» работают как обычно.

РЫБА-ТОРПЕДА +1

Величайший ужас всех ныряльщиков и моряков носит множество разных имён: рыба-торпеда, рыба-риф и серая смерть — вот лишь некоторые из них. Поведение рыбы-торпеды непредсказуемо, и первым признаком нападения обычно служит гулкий удар в борт

лодки, треск обшивки и шум хлещущей в пробоину воды. Только самые внимательные навигаторы способны заранее увидеть пенный след, тянущийся за разогнавшейся для удара рыбиной. Если верить приметам, рыбы-торпеды чаще всего нападают, когда дует сильный ветер или бушует шторм. Никто не знает почему, но атакует рыба-торпеда только то, что держится на воде, — как только атакованная ею лодка отправляется на дно, рыба-торпеда тут же теряет к ней интерес. Кое-кто полагает, что громкие звуки и тёплая вода способны отпугнуть рыбу-торпеду, — именно поэтому многие мореходы имеют привычку горланить песни и мочиться в воду, когда начинается шторм.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 5.

Навыки: драка 3, проворство 3, сила 5.

Броня: 8.

Оружие: зубастая пасть (урон 5).

Опрокидывание: осуществив проверку силы, рыба-торпеда может опрокинуть лодку или пробить в её днище огромную дыру. Так или иначе, лодка начинает тонуть (см. «Затопление» на стр. 7). Для того чтобы предпринять атаку опрокидыванием, рыба-торпеда должна разогнаться, всплыв на поверхность и предприняв подряд два манёвра перемещения.

СТАЛЬНАЯ ПАСТЬ –1

Механические обитатели океана сильно отличаются от роботов, которые встречаются на суше. Обтекаемые создания из пластика, стали и керамики резво рассекают воды Моря своими бритвенно-острыми плавниками, урча винтами и шипя соплами водомётов. Почуяв запах мутантской крови, услышав плеск вёсел или гул моторов, стальная пасть немедленно выдвигается к его источнику с единственной целью — найти и уничтожить.

Характеристики: телосложение 8, ловкость 6.

Навыки: драка 4, проворство 4, стрельба 4.

Броня: 6.

Оружие: механическая пасть (урон 2).

Система самоуничтожения: став небоеспособной (или почти небоеспособной), стальная пасть может запустить систему самоуничтожения — взрывное устройство с мощностью взрыва 12 (см. стр. 97 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*»).

Примечание: роботы невосприимчивы к усталости, а их показатель ловкости никогда не меняется.

МОРСКИЕ ФЕНОМЕНЫ

Как и на суше, некоторые опасности водных Зон можно отнести к природным феноменам. Кроме того, в Море можно без особых изменений использовать значительную часть феноменов суши, упомянутых в главе 12 книги «*Мутанты. Точка отсчёта*». Ниже приведено описание феноменов, характерных именно для водных Зон.

ВОДОВОРОТ +2

Поверхность воды медленно закручивается внутрь широкой воронки, а затем с рёвом рушится вниз, в бурлящую смертоносную бездну. Большой водоворот способен поглотить всё, что попадёт в его прожорливую пасть, от мусора и утиля до лодок, кораблей и плавучих домов.

Примечание: говорят, что мутанты, сгинувшие в водовороте, попадают либо в пасть Кракена, либо в водозаборные камеры подводных бункеров Древних.

Эффекты: персонаж, который правит лодкой, попавшей в водоворот (или герои, которые оказались в воде без лодки), должен пройти проверку проворства, чтобы успеть выбраться до того, как станет слишком поздно. В случае провала лодку (или пловца) затягивает на глубину, где он подвергается атаке, при проверке которой используется 10 основных кубиков (броня не защищает). Если персонаж одет в акваланг или имеет мутацию «человек-амфибия», считай, что его класс защиты против этой атаки равен 3.

ВОЛНА-УБИЙЦА –1

Внезапно и без всякого предупреждения из глубин Моря поднимается гигантская волна высотой не менее десяти метров. Волна движется очень быстро и сметает всё, что попадается у неё на пути.

Эффект: чтобы укрыться от волны, необходимо как можно быстрее взобраться на что-нибудь высокое, большое и устойчивое, например, на большой корабль, нефтяную платформу или каменный остров. В любом случае для этого понадобится успешная проверка проворства (–2). В случае провала персонаж оказывается в воде и должен немедленно пройти проверку утопления (см. стр. 6). Проверку утопления необходимо повторять каждый раунд, пока персонаж не выберется на поверхность и не глотнёт воздуха — для этого потребуется ещё одна проверка проворства (–2), и она будет считаться действием.

Любая лодка, в которую приходится удар волны-убийцы, получает d6 пунктов урона (броня не защищает). Волна может нанести серьёзнейший урон даже мусорным островам и береговым поселениям (все детали остаются на усмотрение ведущего). Волна-убийца — очень мощный и опасный феномен, способный повлиять на уклад жизни всех обитателей Моря.

ЛЕТАЮЩАЯ ЛОДКА –2

Странные летающие машины виднеются на горизонте на протяжении нескольких дней (или ночей) подряд. Они летают очень организованно и, прежде чем исчезнуть из виду, подлетают поближе, будто присматриваясь и изучая то, что находится внизу. Что это за машины? И что они здесь делают?

Эффект: эффект отсутствует, но позволь персонажам ведущего рассказать героям пару впечатляющих историй о боевых машинах Древних и летающих посланниках Эдема.

НЕФТЯНОЕ ПЯТНО ±0

Вода вокруг внезапно меняет цвет и фактуру. Приближается большое пятно разлитого по воде жирного и вязкого земляного масла. Внутри пятна виднеются облепленные чёрной жижей трупики птиц и рыб. Резкая химическая вонь бьёт в нос, полностью заглушая все остальные запахи. В тихую погоду пятно может оставаться на месте довольно долго.

Эффект: сложность проверок силы во время плавания (см. стр. 6) в нефтяном пятне возрастает до экстремальной (–3). Навигатор не может ловить рыбу (см. стр. 11) в секторе с нефтяным пятном. Хотя затея это не самая безопасная, нефть можно поджечь — пятно вспыхнет и сгорит за пару часов (возможно, вместе с незадачливым поджигателем), наполнив воздух клубами густого чёрного дыма. Железячник может собрать нефть и сварить из неё топливо по рецептам Древних. Для этого потребуется d6 часов и успешная проверка ремесла. В случае успеха железячник получит 2d6 порций свежего нефтяного топлива.

ТРУП +1

На волнах качается одно или несколько мёртвых тел (например, туша кита, несколько трупов разумных существ или несколько сотен дохлых рыбин). Труп (или трупы) относительно свежий, но в воздухе уже начинает чувствоваться густой смрад разложения. Привлечённые запахом, на пиршество явились сотни птиц и, возможно, других достаточно голодных обитателей Моря.

Эффект: если трупы принадлежат животным, то эффекта нет. Если же это трупы разумных существ, персонаж, который правит лодкой, должен пройти проверку проворства. Провал означает, что все находящиеся на борту получают 1 пункт стресса. Если персонаж находится в воде без лодки, то стресс при провале получает только он сам.

УРАГАН +1

Яростный циклон размером в несколько секторов проносится сквозь Зону, сея на своём пути хаос и разрушения. Любому, кого ураган настигнет в море, лучше покрепче держаться за свою лодку и надеяться, что та не подведёт!

Эффект: персонаж, который правит лодкой, должен пройти непростую (–1) проверку проворства. В случае успеха он выводит лодку из-под удара грядущего урагана. При провале ветра и волны наносят лодке d6 пунктов урона, а персонаж проходит эту же проверку ещё раз, и так до тех пор, пока проверка не окажется успешной и лодка не выйдет в безопасные воды.

Каждый раз, когда персонаж, который правит лодкой, проходит свою проверку проворства, все остальные пассажиры и члены экипажа лодки должны проходить проверку силы. При провале проверки силы неудачливого морехода смывает за борт — теперь ему предстоит проходить проверку силы, как при плавании в шторм (см. стр. 6).

Когда ураган стихает, силу ветра в «накрытых» им секторах можно определять как обычно (см. стр. 13).

ОСОБЫЕ СЕКТОРЫ ЗОНЫ

В главе 15 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»* приведено описание нескольких особых секторов Зоны. В водной Зоне большую их часть использовать не получится, так что вместо них мы приготовили четыре совершенно новых особых сектора, предназначенных специально для Мёртвого Синего Моря. Конечно, никто не запрещает ведущему создавать свои собственные особые секторы, опираясь, например, на описания плавучих и стационарных морских руин.

В описании некоторых особых секторов упомянуты детали магистрального сюжета (см. стр. 238 книги

«*Мутанты. Точка отсчёта*»), но ключевые артефакты — дневник, магнитофон, видеокамеру и ключ-карту — при желании можно разместить в любом из них.

Все упомянутые в описании особых секторов новые артефакты собраны в конце брошюры, на стр. 40.

ОСТРОВ КЛЕТОК

Этот мусорный остров — одно из ключевых поселений Мёртвого Синего Моря. Со временем набеги тамошних обитателей могут стать прямой угрозой для Ковчега, но сам остров Клеток может представлять для героев немалый интерес.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Издалека это поселение похоже на круглый, хорошо укреплённый остров. От набегов и вражеских соглядатаев его защищает десятиметровая стена, собранная из ржавых металлических листов. Над стенами вздымается пять сторожевых вышек, на которых обычно дежурят дозорные. На каждой вышке установлено какое-нибудь тяжёлое оружие — самодельная пушка, огнемёт или китобойный гарпун. Несколько раз в день в стене открываются громадные ворота — единственный способ попасть внутрь кольца стен или выбраться наружу. Когда ворота открыты, можно увидеть, что жизнь на острове Клеток бьёт ключом.

При ближайшем рассмотрении можно выяснить, что весь остров Клеток покоится на вершине громадного мусорного рифа, частично разобранного и пущенного на строительство надводной части поселения, в первую очередь стен, которые нужно периодически латать и обновлять, — для этого на острове используют подъёмные краны с топчаками и ветряными мельницами. Большую часть территории поселения занимает вода. На отмелях установлены пирсы, к которым причаливают лодки и плавучие дома приезжих торговцев. К самому большому плоту поселения пришвартованы плавучие клетки, где в ожидании торгов держат истощённых, закованных в цепи рабов. Сам плот играет роль рыночной площади, и среди множества товаров, выставленных на его прилавках, любой сможет отыскать что-нибудь по душе.

Если обследовать подводную часть стены, можно выяснить, что подступы к острову Клеток буквально завалены обломками лодок, россыпями невнятного утиля и громоздкого мусора. Впрочем, это не значит, что попасть на остров из-под воды невозможно. Для этого просто придётся приложить некоторые усилия — разгрести кучу тяжёлого мусора, избежав при этом встречи с подводными патрулями, регулярно прочёсывающими приграничные воды в поисках нарушителей.

ОБСТАНОВКА

Остров Клеток — крупный и хорошо организованный торговый пост. Благодаря неиссякаемому потоку торговцев купить и продать здесь можно практически что угодно. Конечно, ассортимент сильно зависит от того, какие именно торговцы в данный момент находятся внутри опоясывающего остров железного кольца стен. Остров Клеток — это часть разветвлённой сети укреплённых торговых поселений, связанных друг с другом посредством регулярно курсирующих между ними тяжеловооружённых караванов. Прибывают такие караваны примерно раз в неделю. В день прибытия проходят особенно шумные торги, в ходе которых из рук в руки переходят самые востребованные товары: чистая вода, еда, редкий утиль, лодки и, конечно же, рабы.

Вся торговая деятельность на острове Клеток регулируется простой, но очень эффективной системой правил. Учётом ввозимых и вывозимых товаров занимается совет писарей. Каждый, кто проходит сквозь ворота острова, должен заплатить торговую пошлину — к оплате принимаются патроны, еда, вода и другие ценные товары. Посетителям запрещено иметь при себе оружие — его нужно сдать ополченцам, которые стерегут ворота. Ополченцы — это вооружённые силы острова, состоящие в основном из самых грозных мутантов, изгнанных из других поселений за дурной нрав и различные преступления.

Вот уже много лет всеми делами на острове заправляет харизматичный мутант по имени Эфраим Стронг, который носит титул Первого Секретаря. Он возглавляет совет писарей — грамотных мутантов, искушённых в мудрёном искусстве бухгалтерского учёта и хорошо знакомых с тайными знаниями эпохи Древних. Не так давно у Эфраима возникли проблемы сразу с обеими фракциями островной администрации: писари потребовали увеличить их долю прибыли, а вооружённые до зубов ополченцы начали понемногу забывать о субординации. Для того чтобы усмирить своих подданных, Первый Секретарь начал втайне замышлять набег на расположенное неподалёку крупное и богатое поселение — Ковчег персонажей игроков.

ОБИТАТЕЛИ

На острове Клеток постоянно проживает около 150 мутантов — в основном беглецов и изгоев из других поселений. Ополчение острова насчитывает порядка 50 бойцов — крепких мутантов в одежде из акульей или китовой кожи. Самые распространённые мутации — «человек-амфибия», «пожиратель Гнили» и «человек-зверь». Все ополченцы носят шлемы или кожаные капюшоны и вооружены в основном бейсбольными битами и самодельными топорами, но у некоторых есть и огнестрельное оружие вроде самодельных винтовок и пистолетов.

ОСТРОВ КЛЕТОК



ЗАПЕРТЫЕ РАБЫ



СТОРОЖЕВАЯ ВЫШКА С ОГНЕМЁТОМ



ПОДВОДНЫЙ ПАТРУЛЬ



Ополченцы крайне недисциплинированны и нередко устраивают налёты по собственному желанию.

Остальные жители острова (около 100 мутантов) — это работорговцы, рыбаки и писари. Большинство из них носит потрёпанную и выцветшую одежду Древних, и почти каждый имеет при себе нож. Помимо постоянного населения на острове в среднем находится ещё 100–200 посетителей. Почти половина из них — привезённые на продажу рабы (безоружные и измождённые доходяги), остальные — дельцы и путешественники из торговых караванов. Внешний вид и снаряжение гостей варьируется в очень широких пределах. Многие из приезжих обладают сведениями о далёких краях и неизведанных водах Мёртвого Синего Моря (в первую очередь — о местоположении различных поселений).

Эфраим Стронг, Первый Секретарь. Коротышка в тщательно заштопанном хлопковом костюме и толстых очках в роговой оправе. Жаждет власти, стремится выжить, полагается на хитрость. Обладает пронзительным голосом. Любит использовать громкоговоритель. Очень быстро разговаривает.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 5, эмпатия 5.
Навыки: драка 2, стрельба 4, влияние 5, лидерство 4.
Мутации: кислотная железа, криокинез.
Снаряжение: громкоговоритель, 5 патронов.
Артефакты: противогаз, револьвер (см. стр. 200 и 201 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Грегория, работорговка. Крупная мускулистая женщина, облачённая в штаны и куртку из акульей кожи. Отличается алчностью и подозрительностью. Родом из далёкого северного поселения. Приглядывает за непоседливым мальчишкой по имени Ивор, которого называет своим сыном.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 3.
Навыки: драка 4, деловая хватка 2, наблюдательность 3.
Мутации: живой магнит.
Снаряжение: бейсбольная бита.

Дэвисон, предводитель рабов. Заперт в плавучей клетке. Долговязый и худощавый мутант с длинным носом и копной ярко-синих волос. Захвачен во время налёта на материковый Ковчег. Знаком с географией суши. Имеет массу сторонников среди других рабов. Планирует побег.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 5, смекалка 5, эмпатия 3.
Навыки: драка 2, скрытность 3, проворство 4, лидерство 4.
Мутации: бегун.
Снаряжение: выкидной нож (эквивалент самодельного ножа).



ОПОЛЧЕНЦЫ НА ГИДРОЦИКЛЕ

ЛОДКИ

Количество лодок, находящихся у причалов острова Клеток, непостоянно и варьируется в зависимости от количества прибывающих и отбывающих торговцев. В среднем там можно насчитать 15 больших плавучих домов (плотов, рассчитанных на 20 пассажиров), 5 обычных плотов, 3 катамарана, 2 моторные лодки и баркас. У ополченцев имеется собственный небольшой флот: 3 гидроцикла, 2 катамарана и моторная лодка. Днём лодки ополчения патрулируют Море вокруг острова, а на ночь они почти всегда возвращаются в порт.

АРТЕФАКТЫ

На острове Клеток полно артефактов. У торговцев на рынке можно купить 2d6 порций нефтяного топлива, генератор, d6 аккумуляторов и ещё несколько небольших артефактов по усмотрению ведущего. Местные жители предпочитают держать свои богатства дома, за надёжными засовами, но пару генераторов, сломанный автобус, жилой прицеп и несколько грузовых кранов может увидеть кто угодно. То, что герои могут найти внутри жилищ, будь то артефакты или обычное снаряжение, остаётся на усмотрение ведущего.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

На рынке острова Клеток можно без проблем купить и еды, и воды (около 50 порций того и другого, некоторые могут быть заражены Гнилью), а в баках, плавучих цистернах и укромных уголках самого поселения хранятся запасы, которых всем постоянным жителям острова хватит примерно на неделю.

СОБЫТИЯ

- Бесследно пропадает один из близких знакомых персонажей игроков (а с ним и ещё несколько жителей Ковчега). Появляются слухи, что пропавшие похищены и угнаны в рабство на остров Клеток. Некоторые боссы Ковчега начинают подозревать, что работорговцы острова замыслили недоброе, и хотят знать, что именно. Прикинувшись торговцами, герои должны проникнуть на остров Клеток и выяснить, что там происходит и куда делись их друзья. Постепенно, шаг за шагом, им удаётся выяснить следующее:
  - Их друзья похищены, заперты в плавучих клетках и вскоре будут проданы как рабы.
  - Кто-то из жителей Ковчега (друг или враг персонажей игроков) — предатель, который тайно работает на Эфраима Стронга.
  - Эфраим Стронг планирует нападение на Ковчег Народа. Подробные сведения о готовящемся налёте (карты, ресурсы и слабые места Ковчега) хранятся в личном плавучем доме Первого Секретаря.
  - У одного из писарей есть старая помятая карта, на которой изображена местность вокруг какого-то оборонительного сооружения Древних. Может, это Эдем?
- К острову Клеток причаливает необычайно большой караван, и прибывшие с ним торговцы выставляют на продажу более сотни рабов и сразу несколько ценных артефактов. Новоприбывшие (беженцы из далёкого поселения, сожжённого и разграбленного несколько недель тому назад) кардинально меняют баланс сил на острове. Сначала они щедро угощают всех желающих едой и выпивкой, но уже через несколько дней выдвигают Эфраиму Стронгу и его писарям ультиматум: либо островитяне заплатят им огромный выкуп, либо гости попросту возьмут остров Клеток силой. В течение нескольких дней, отведённых на раздумья, выясняется, что новоприбывшие — каннибалы. В самый разгар конфликта нескольким рабам удаётся бежать, что ещё сильнее накаляет и без того напряжённую обстановку. Героям, так или иначе вовлечённым в этот конфликт, предстоит решить, чью сторону выбрать.

НЕФТЯНОЕ МЕСТОРОЖДЕНИЕ ДРЕВНИХ

Нефтяное месторождение, принадлежащее Союзу Титанов «Ноатун», — лакомый кусочек, который рано или поздно привлечёт внимание персонажей игроков. Охраняющие месторождение оперативники «Ноатуна» могут стать для героев как грозными противниками, так и ценными союзниками. Кроме того, нефтяные платформы (даже неработающие) — сами по себе весьма ценный ресурс.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Далеко в открытом Море вздымаются ввысь прямо из солёных вод четыре большие нефтяные платформы. Платформы огромны и отчётливо видны издалека. Расположены они на вершинах неправильного четырёхугольника, и одну платформу от другой отделяет расстояние в несколько сотен метров. На вершинах трёх платформ то и дело коротко вспыхивают языки пламени, а по ночам загораются электрические огни. Только одна из четырёх платформ остаётся тёмной и безмолвной.

Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять: на трёх светящихся платформах кто-то живёт. Между строениями то и дело мелькают тёмные силуэты, а прилегающие воды круглосуточно патрулируют разъезды

на гидроциклах. Похоже, что незаметно приблизиться к месторождению теперь можно разве что под водой.

ОБСТАНОВКА

Союз Титанов «Ноатун» (см. стр. 237 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*) несколько лет назад прислал группу оперативников с заданием расконсервировать потенциально невыработанное месторождение и наладить на нём добычу «чёрного золота». Операция началась успешно, и теперь несколько раз в год из далёкого порта прибывает танкер, который привозит припасы, сменяет обслуживающий персонал и, конечно, забирает добытую нефть. В силу невероятной ценности этого ресурса (на всей Земле найдётся едва ли десяток невыработанных месторождений), руководители операции озаботились очень серьёзными мерами безопасности: половину штата сотрудников составляют прекрасно подготовленные и экипированные клоны-солдаты. Управляет проектом Ксеркс, деспотичный робот-андроид, представитель административного отдела Союза «Ноатун».

До недавнего времени всё шло по стандартным протоколам, но в последние шесть месяцев связь с головной базой проекта начала регулярно прерываться и за несколько недель до описываемых событий пропала совсем. Ни Ксеркс, ни его коллеги не знают, что случилось и что делать: запасы продовольствия и очищенного топлива для гидроциклов понемногу подходят к концу, а персонал начинает поговаривать, что головная база уничтожена, и что теперь они сами по себе. Работа пока идёт своим чередом, но всё больше людей сомневается, что в этом есть хоть какой-то смысл. Ксеркс, однако, продолжает упорно требовать выполнения плана. Его задача — наладить бесперебойную работу предприятия, и эта задача будет выполнена несмотря ни на что!

ОБИТАТЕЛИ

На трёх работающих нефтяных платформах проживает около 30 человек. Среди них нет мутантов, но и обычными «чистыми» людьми их всех назвать не получится. 15 человек — это клоны-солдаты, созданные специально для выполнения различных боевых задач. Это высокие, физически развитые и очень похожие друг на друга мужчины и женщины. Почти половина клонов-солдат потеряла веру в успех операции и начала сомневаться в правильности решений своего начальства. Шестеро клонов-солдат патрулируют окрестности месторождения на гидроциклах (см. стр. 40). Находясь на дежурстве, они носят чёрные обтягивающие гидрокостюмы и глухие шлемы с затемнёнными стёклами. Все они вооружены боевыми ножами и подводными ружьями. У одного из патрульных при себе всегда есть сигнальный пистолет. В свободное время клоны-солдаты обычно пьют, ходят без оружия и одеваются в стандартные рабочие комбинезоны «Ноатуна».

Остальные 15 человек — гражданские сотрудники «Ноатуна»: техники, подводники и медики. Все они — «чистые» люди и предпочитают держаться подальше от лодок и Моря. Почти все они безоружны, но почти у каждого при себе есть какой-нибудь артефакт (по усмотрению ведущего). Большинство гражданских сотрудников сыто по горло работой на месторождении и установленной Ксерксом суровой трудовой дисциплиной. Все обитатели нефтяных платформ на момент начала игры считают мутантов опасными дикарями, но у персонажей игроков будет шанс опровергнуть это предубеждение (или подтвердить его).

Ксеркс, руководитель проекта. Робот-андроид, внешне неотличимый от красивого, атлетически сложенного человека. Его привлекательную внешность несколько портит неизменное презрительное выражение лица. Разговаривает спокойным менторским тоном. Красноречив и склонен к манипуляции собеседниками. Считает себя безупречным, божественным существом. Въедливый, мелочный и невыносимо дотошный. Будет защищать месторождение любой ценой.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 6, смекалка 6, эмпатия 5.
Навыки: сила 5, драка 4, скрытность 3, проворство 4, стрельба 5, влияние 4.
Мутации: —
Снаряжение: 7 патронов, охотничий нож (качество +2 при проверках драки, урон 2, лёгкий предмет).
Артефакты: самозарядный пистолет (см. стр. 201 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).
Примечание: под «кожей» Ксеркса скрывается прочный металлический корпус, который обеспечивает ему класс защиты 6.

Аня, мятежный клон-солдат. Высокая, атлетически сложенная женщина с длинными чёрными волосами. Не может свыкнуться с мыслью о том, что является простым «расходником», одной из множества своих клонированных братьев и сестёр. Ненавидит Ксеркса и «Ноатун». Интересуется миром за пределами злополучного месторождения. Хочет выбраться на свободу. Часто пьёт.

Характеристики: телосложение 5, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 2.
Навыки: драка 3, скрытность 3, проворство 2, стрельба 4, наблюдательность 3.
Мутации: —
Снаряжение: боевой нож (качество +2 при проверках драки, урон 2, лёгкий предмет).
Артефакты: подводное ружьё (см. стр. 40), изолирующий костюм (см. стр. 198 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Лона, врач. Невысокая худощавая женщина в белом лабораторном халате. Налысо выбритая голова, большие очки в металлической оправе. Нервный тик. Прекрасно знает о том, что на платформах заканчиваются припасы. Считает, что Ксеркс сошёл с ума. Боится мутантов. Хотела бы сбежать от вышек подальше, но не знает как. По уши влюблена (объект обожания по усмотрению ведущего).

Характеристики: телосложение 2, ловкость 2, смекалка 5, эмпатия 3.
Навыки: скрытность 2, проворство 2, лечение 4.
Мутации: —
Снаряжение: —
Артефакты: психостимуляторы (см. стр. 201 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

ЛОДКИ

В распоряжении сотрудников «Ноатуна» имеется три гидроцикла и моторный баркас (личная яхта Ксеркса). Когда клоны-солдаты возвращаются из дозора, гидроциклы они обычно пристёгивают цепями к причалам у подножия одной из нефтяных платформ. Кроме того, на каждой платформе есть несколько старых спасательных шлюпок.

АРТЕФАКТЫ

Все три обитаемых платформы полны всевозможных ценных предметов, главным образом тех, что до апокалипсиса можно было найти в каждом доме: мебель, книги, телевизоры, компьютеры, спортивные тренажёры, лекарства (обезболивающие, энергетики и психостимуляторы) и т. п. Кроме того, на каждой обитаемой платформе есть генератор, d6 канистр с топливом, акваланг, компрессор и несколько спасательных жилетов. На необитаемой платформе артефактов нет, зато полно всевозможного утиля.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

Еды и воды, хранящейся на запертых складах трёх обитаемых платформ их обитателям хватит примерно на неделю.

СОБЫТИЯ

- Слухи о нефтяных платформах с давних пор будоражат воображение Народа. Мутанты рассказывают друг другу байки о складах, доверху забитых едой, валяющихся на каждом шагу артефактах и грозных воинах, вооружённых смертоносным оружием Древних. Один из боссов Ковчега посылает персонажей игроков на разведку (возможно, под покровом темноты). Герои прибывают на место и становятся свидетелями ссоры между двумя

НЕФТЯНОЕ МЕСТОРОЖДЕНИЕ ДРЕВНИХ



ЗАБРОШЕННАЯ НЕФТЯНАЯ ПЛАТФОРМА

КАЗАРМА КЛОНОВ-СОЛДАТ





ЛОДКА КСЕРКСА

КАБИНЕТ КСЕРКСА



группами клонов-солдат. Пятеро из них — мятежники-сепаратисты — обращаются к персонажам игроков за помощью (впятером на двух захваченных гидроциклах далеко не уедешь) и предлагают взамен что-нибудь ценное. Стоит помнить, что эта помощь может выйти им боком: Ксеркс никогда не забывает обид.

- Из-за горизонта поднимается густой столб дыма — это горит одна из нефтяных платформ. Боссы Ковчега посылают персонажей игроков выяснить, что происходит. Как только герои приближаются, раздаётся взрыв. Обгоревшие тела, дымящиеся обломки и искорёженные спасательные шлюпки качаются на волнах, покрытых пятнами горящей нефти. Взрыв слышен издалека, и вскоре на место прибывает ещё одна весьма заинтересованная сторона (например, работорговцы с острова Клеток). Похоже, добром дело не кончится?
- Ксерксу удаётся восстановить связь с головной базой «Ноатуна». Прибывает новый танкер с припасами и целым подразделением клонов-солдат, свежих и хорошо вооружённых. Когда танкер уходит, в море вокруг месторождения появляются новые патрули. Клоны-солдаты берут в плен нескольких мутантов из Ковчега (быть может, самих героев) и сопровождают их на допрос к Ксерксу. Он намерен в зародыше ликвидировать любую угрозу работе нефтедобывающих платформ, и для этого рассчитывает заключить ряд стратегических союзов. Есть ли у него причины считать Народ и (или) героев такой угрозой?
- Где-то вдалеке раздаётся громоподобный рокот, и вскоре в небе над платформой появляется звено ударных вертолётов Союза «Элизиум», заклятого врага Союза «Ноатун». Начинается сражение, грохот которого слышен по всей Зоне. Проходит всего несколько минут, и победа достаётся «Элизиуму». Вскоре прибывают транспортные вертолёты, и у месторождения появляется новый хозяин. Ксерксу и нескольким клонам-солдатам удаётся бежать и добраться до Ковчега. Ксеркс обращается к Народу с просьбой о помощи — похоже, он готов на всё, чтобы вернуть контроль над месторождением.

ДЕРЕВНЯ ПЛОТОГОНОВ

Деревня Плотогонов приплыла в Зону откуда-то с юга. Этот особый сектор Зоны можно использовать по-разному: торговля, культурные конфликты, внутренние междоусобицы с привлечением внешних сил и борьба за власть — лишь некоторые из возможных вариантов. Поскольку деревня состоит из множества плавучих домов, она может относительно свободно перемещаться по всей Зоне.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Разномастные плоты, сделанные из тростника, плавучего мусора, металлических морских контейнеров и обломков старых кораблей, сцеплены друг с другом в форме большого неровного четырёхугольника. Практически на каждом плоту установлена палатка, разбит шалаш или выстроен небольшой деревянный домик. Самые большие плоты с самыми большими и высокими строениями находятся ближе к центру деревни. Двухэтажный дом, возведённый на центральном, самом большом плоту, отлично виден из любого уголка плавучего поселения. Рядом с ним возвышается видимая за много километров мачта с огромным пёстрым парусом, сшитым из множества разноцветных лоскутов.

Деревня Плотогонов очень многолюдна — куда ни глянь, повсюду деловито суетятся сухощавые и очень загорелые люди и мутанты в самодельной одежде, сшитой из пластика и картона, а вокруг деревни снуют туда-сюда небольшие плоты и маленькие вёрткие лодки. На некоторых лодках установлены китобойные гарпуны и огнемёты, за которыми, озираясь по сторонам, стоят стражи в ярких спасательных жилетах и шлемах из старых жестяных банок. Воздух в самой деревне пропитан густой смесью запахов нефтяного топлива, мусора и жареной рыбы.

ОБСТАНОВКА

Деревня Плотогонов приплыла в воды Зоны совсем недавно. Эта деревня — один из восьми осколков, много поколений назад где-то далеко-далеко на юге отделившихся от легендарного Материнского Плота. С тех пор Плотогоны перенесли множество суровых испытаний холодами, голодом, разрушительными штормами, смертоносной Гнилью и кровавыми бандитскими набегами. Выжить Плотогонам помогла традиция, заведённая ещё жителями Материнского Плота, — жить мирно и торговать везде, где есть возможность торговать. Именно благодаря этой традиции за время долгого пути деревня не только не уменьшалась, но, наоборот, разрасталась — появлялись новые жители (поначалу люди, а с недавних пор ещё и мутанты), плоты, артефакты и всевозможные диковины из дальних краёв.

Лишь недавно между жителями деревни разгорелся конфликт. Случилось это после того, как навигаторы Плотогонов наткнулись в Море на целый ящик консервированных фруктов. Матриархи не сумели договориться о том, кто и как должен их делить, и Азулла Гранда приказала семерым своим мужьям ради сохранности перетащить большую часть добычи на её собственный плот. Остальные жители деревни, естествен-

но, решили, что Азулла не намерена ни с кем делиться и хочет попросту съесть все консервы сама. Недовольство растёт, и многие боятся, что деревня может разделиться, — впервые после того, как их поселение покинуло лоно Материнского Плота.

ОБИТАТЕЛИ

Из 200 обитателей деревни почти три четверти являются «чистыми» люди, и ещё четверть — мутантами. Чаще всего среди них встречаются мутации «эмокинез», «живой магнит» и «спороноc». Плотогоны — потомки людей, переживших апокалипсис в более тёплых южных широтах, и разговаривают они на каком-то непонятном, но очень мелодичном языке. Лишь мутанты и старейшие из Плотогонов знают язык Ковчега и умеют на нём говорить. Поскольку жители плавучей деревни привыкли к более мягкому климату, одеваются они в основном в набедренные повязки, безрукавки и шляпы из пластика и картона. Торговлей — определяющим фактором всего культурного наследия деревни — заправляют почтенные матриархи, властные женщины со множеством мужей и взрослых детей. Около 20 жителей занимаются поддержанием порядка и обеспечивают безопасность деревни, но Плотогоны всегда придерживались и продолжают придерживаться стратегии уклонения от любых вооружённых конфликтов. Помимо разумных существ, в деревне живёт небольшое (около 50 особей) поголовье крупных полудиких водоплавающих грызунов — неприкосновенный запас еды на случай нехватки продовольствия (используй параметры травоедов, стр. 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Азулла Гранда, матриарх. Престарелая женщина могучего телосложения, облачённая в халат из картона и сушёных водорослей. На голове носит шляпу, сделанную из пластиковой корзинки и яркого утиля. Любит хорошо поесть и славится на всю деревню своей громоподобной отрыжкой. Обожает возиться с электроникой. Хочет найти мужей для трёх своих дочерей и заткнуть или подчинить двух других матриархов.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 5.
Навыки: сила 4, понимание 3, проницательность 2, влияние 4.
Мутации: —
Снаряжение: —
Артефакты: комикс (см. стр. 198 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Евгения, толковательница. Худощавая седовласая женщина, закутанная в пёстрое пластиковое пончо. Носит огромные солнечные очки. Говорит на языке героев, но со странным мелодичным акцентом. Часто вздыхает. Интересуется красивыми молодыми мутантами. Живёт в собственном плавучем доме. Крайне упряма.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 4, смекалка 5, эмпатия 3.
Навыки: сила 3, понимание 4, влияние 2.
Мутации: —
Снаряжение: —
Артефакты: тёмные очки, зонт (см. стр. 202 и 198 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

Гранолли, отвергнутый муж. Невысокий, сутулый и худощавый мужчина средних лет. Носит пластиковую набедренную повязку. Ходит с унылой гримасой, трясёт головой и потерянно размахивает руками. Клептоман. Бывший муж одной из глав общины. Любит петь долгие монотонные гимны. Обладатель на редкость громкого и пронзительного голоса.

Характеристики: телосложение 4, ловкость 2, смекалка 3, эмпатия 2.
Навыки: сила 3, драка 2.
Мутации: —
Снаряжение: —
Артефакты: гаечный ключ (см. стр. 196 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*).

ЛОДКИ

Деревня состоит из двадцати связанных друг с другом плотов разных размеров (в основном больших и очень больших), но в ближайших окрестностях деревни обычно плавает ещё пять маленьких плотов и четыре моторных лодки.

АРТЕФАКТЫ

В большинстве плавучих домов можно найти несколько прекрасно сохранившихся древностей. Конечно, большую их часть можно расценивать разве что как утиль, но ведущий может смело считать, что в деревне Плотогонов хранятся следующие артефакты: гитара, граната, бинокль и пара спасательных жилетов. Если ведущий пожелает, в деревне может обнаружиться важный для магистрального сюжета магнитофон или видеокамера. Практически любой из этих предметов при желании можно купить, хотя при продаже и может возникнуть спор, кому конкретно этот предмет принадлежит.

ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

Плотогоны — опытные рыболовы. В каждом плавучем доме хранится запас рыбы или китового мяса, которого всем жителям этого дома хватит на срок от трёх до пяти дней, и запасы эти регулярно пополняются. Кроме того, в доме Азуллы, на большом плоту в са-

мом центре деревни, хранится 500 порций еды (банки с консервированными фруктами). Мужья Азуллы охраняют эти консервы от любых посягательств (хотя сами при этом не отказывают себе в удовольствии полакомиться время от времени ломтиком-другим).

В каждом плавучем доме имеется по 10 порций разлитой по бутылкам и канистрам воды. Примерно одна десятая часть этой воды заражена Гнилью.

СОБЫТИЯ

- По завершении торговой сделки (см. «Посланники деревни Плотогонов» на стр. 18) Плотогоны приглашают героев в деревню, чтобы как следует отпраздновать это событие. Играет музыка, все танцуют и веселятся, и матриарх Азулла Гранда во всеуслышание объявляет одного из персонажей игроков (мужского пола) «дарителем семени» для одной из своих дочерей. Если он согласится, другие жители деревни возмутятся и попытаются переманить его к себе — постепенно спор разгорится вовсю и превратится в конфликт. Конфликт также возникнет, если герой откажется от почётной роли «дарителя семени» — в этом случае возмутятся все Плотогоны разом; героя могут попытаться похитить и принудить исполнить свой «почётный долг» силой.
- Ссора из-за консервированных фруктов перерастает в конфликт бедных и богатых плотов — деревня Плотогонов буквально разделяется на две части, и во главе этих новых деревень встают матриархи, имеющие длинную историю вражды. Бедная деревня пытается заручиться поддержкой персонажей игроков и с их помощью устроить ночной набег на богатую деревню. Взамен матриарх бедняков обещает героям часть добычи. На этом этапе в конфликт могут включиться и другие жители Ковчега (причём, возможно, на стороне другой деревни). Как бы то ни было, на кону стоят ценные артефакты и целая куча еды.
- На горизонте появляется ещё один пёстрый лоскутный парус — из южных вод прибывает легендарный Материнский Плот. Однако в этой большой и старой деревне далеко не всё ладно. Её жители бедны, истощены и изъедены Гнилью. Кроме того, они стали безжалостными бандитами и работорговцами, готовыми пленить и уничтожить всякого, кто откажется платить им тяжкую дань. Жизнь Народа и Плотогонов (обеих деревень, если они успели разделиться) должна коренным образом измениться после прибытия Материнского Плота. Может, новоприбывшие везут с собой заразную болезнь? Или незваных гостей самих поработило заботливо взращённое ими хищное дерево (см. стр. 187)?

ДЕРЕВНЯ ПЛОТОГОНОВ



ПОДВОДНАЯ РЫБНАЯ ФЕРМА

СТОРОЖЕВОЙ ПАТРУЛЬ





КОНСЕРВИРОВАННЫЕ ФРУКТЫ



ДОЗОРНАЯ МАЧТА



КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

На горизонте появляется огромный корабль. Это старый круизный лайнер, битком набитый ценными артефактами. На борту древнего, насквозь проржавевшего судна за долгие годы сложилась собственная экосистема, состоящая из непомерно разросшихся растений и пожирающих друг друга чудовищ. Успеют ли герои проникнуть на борт корабля-призрака и поживиться его сокровищами, прежде чем старый лайнер отправится на морское дно?

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Роскошный круизный лайнер, построенный когда-то для богатейших любителей кругосветных путешествий, сегодня представляет собой зрелище жалкое и при этом грандиозное. Практически все подходящие поверхности древнего корабля опутаны густой зелёной, бурой и рыжей растительностью. Металлические части, едва различимые сквозь пёстрые заросли, покрыты облупившейся белой краской и пятнами глубоко въевшейся ржавчины. Если присмотреться внимательнее, станет ясно, что помимо флоры на борту лайнера процветает и фауна — крупные разноцветные жуки размером с кулак ползают по листьям и с жужжанием кружат вокруг корабля. Стебли похожих на лианы растений достаточно прочны, и по ним можно взобраться на прогулочную палубу. На некоторые нижние палубы можно попасть через выбитые окна, иллюминаторы и громадные, проеденные ржавчиной дыры в обшивке. Все машины и механизмы судна давно заглохли и заржавели, так что во внутренних помещениях царит промозглая тьма. Пять палуб старого лайнера соединены широкими спиральными лестницами и лифтами (сами лифты, естественно, давно не работают, но в шахтах тоже растут лианы, и при желании по ним можно спуститься или подняться на любую палубу корабля).

Прогулочная палуба. То, что когда-то было дорогой и роскошной зоной отдыха с барами, ресторанами, казино, теннисными кортами, торговым центром и огромным плавательным бассейном, сейчас лежит в руинах, густо заросших вездесущими растениями. На корме герои могут найти разбитый и насквозь проржавевший остов вертолёта и две потрёпанные, но полностью исправные моторные лодки.

По прогулочной палубе герои могут перемещаться без особых проблем. Потратив час на поиски, они смогут найти один случайный артефакт и около пятидесяти плохо сохранившихся человеческих скелетов.

При желании (хотя и не без труда) герои смогут попасть также и в расположенные на прогулочной палубе строения. Главным препятствием как снаружи, так и внутри помещений будут служить цветы-убийцы (см. стр. 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*) и заросли густого колючего кустарника (с ними можно справиться, хорошенько поработав огнемётами или мачете). Меньше всего растений в казино — большом, похожем на средневековый замок строении на носу корабля. Дело в том, что там обитает целая стая крыс (см. стр. 186 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*), регулярно и с большим удовольствием объедающих свежие сочные ростки. Кроме того, крысы прогрызли пол в главном зале казино — теперь через эту метровую дыру можно без труда спуститься на верхнюю пассажирскую палубу. Крысы считают казино своим логовом и без раздумий атакуют всякого, кто вторгнется на их территорию.

Верхняя пассажирская палуба. На этой палубе расположено восемь десятков огромных и роскошных пассажирских кают (около 50 квадратных метров каждая) с панорамными окнами, из которых открывается потрясающий вид на Море. Двери всех кают выходят на широкий многоярусный променад, украшенный мраморными статуями и заросшими фонтанами. Густые колючие заросли на этой палубе не опасны, но пробиться сквозь них весьма и весьма непросто. Потратив час на поиски, герои смогут найти случайный артефакт и около сотни старых человеческих скелетов.

Нижняя пассажирская палуба. Эта палуба очень похожа на верхнюю, но находится в гораздо худшем состоянии. Здесь царит полумрак, в стенах зияют дыры, часть окон выбита, а некоторые комнаты почти по колено заполнены зловонной и мутной морской водой. Здесь растений не так много, но на нижней пассажирской палубе находятся охотничьи угодья семейки гигантских пауков, чьё гнездо укрыто в пересохшем фонтане в самом центре променада. Почуяв персонажей игроков, голодные пауки выйдут из спячки и отправятся на охоту. Потратив час на поиски, герои смогут найти случайный артефакт и около полусотни старых человеческих скелетов.

Автомобильная палуба. Здесь, в сыром полумраке, аккуратными рядами расставлено около полусотни роскошных ездовых машин. Большинство из них насквозь проржавело и вышло из строя — железячник сможет вернуть к жизни только один древний автомобиль. Из бензобаков при желании можно нацедить d6 полных бутылок топлива. Внутри самих машин можно найти d6 случайных артефактов и несколько человеческих скелетов. В дальнем конце палубы сквозь огромную дыру в обшивке пробивается солнечный свет

и тянутся побеги вездесущих лиан. Там, среди зелени, гнездится осиный рой, без раздумий атакующий всякого, кто нарушит его покой.

Грузовой трюм. В грузовом трюме царит полная темнота и безмолвие. Здесь, внизу, нет ни растений, ни животных — только две сотни ржавых металлических контейнеров. Их содержимое остаётся целиком на усмотрение ведущего.

ОБСТАНОВКА

Старый круизный лайнер десятилетиями дрейфовал по воле ветра и волн. Время не пощадило древний корабль, и ржавчина давно проела в его корпусе огромные дыры. Ещё немного, и сильно затянувшееся последнее плавание подойдёт к концу. Когда лайнер оказывается в водах неподалёку от Ковчега, его прибытие привлекает внимание не только Народа, но и других группировок Зоны. Персонажи игроков могут оказаться первыми разумными существами на борту корабля за очень долгое время, но в течение нескольких часов (или — по усмотрению ведущего — дней) обязательно явятся и другие желающие отхватить свой кусок пирога. Драма, трагедия, фарс — старый лайнер может стать сценой для самых разнообразных историй, и накал страстей уж точно возрастёт до предела, когда древняя посудина начнёт тонуть.

Впрочем, если ведущий пожелает, персонажи игроков могут оказаться на корабле-призраке в поисках убежища, благо в его промозглых внутренностях полно укромных уголков. Как вариант, Народ может оставить лайнер себе, привести его в порядок и даже сделать его своим новым домом.

ОБИТАТЕЛИ

Исследуя корабль-призрак, герои могут наткнуться на стаю крыс (см. стр. 186 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*), осиный рой (см. стр. 183 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*), заросли цветов-убийц (см. стр. 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*) и семейство гигантских пауков (см. стр. 182 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*). Места обитания этих существ описаны выше. По ходу игры, естественно, могут прибыть и другие желающие поучаствовать в веселье (см. ниже).

ЛОДКИ

На корме прогулочной палубы под слоем густой растительности герои смогут найти две большие моторные лодки (см. выше).

АРТЕФАКТЫ

На лайнере полно артефактов и ценного утиля, и единственное, что может помешать героям наложить на них свои загребущие руки, — это густая растительность, агрессивные чудовища и не менее агрессивные конкуренты. Местоположение артефактов описано выше. При желании ведущий может разместить где-нибудь на корабле-призраке один из ключевых артефактов магистрального сюжета игры — магнитофон, видеокамеру, ключ-карту или дневник.



ЕДА, ВОДА И ПАТРОНЫ

На борту корабля нет ни еды, ни пригодной для питья воды. Вода, сохранившаяся в бассейне и фонтанах, сильно заражена Гнилью — чтобы вызвать инфильтрацию, эту воду даже не обязательно пить, достаточно в неё наступить или упасть.

СОБЫТИЯ

- Один из мутантов Народа (кто-то, кого герои хорошо знают) отправился на лайнер в одиночку, влез на прогулочную палубу и пропал. Персонажи игроков ещё об этом не знают, но он добрался до нижней пассажирской палубы, наткнулся на пауков и, спасаясь, заперся в одной из кают. Героям предстоит выручить попавшего в беду товарища.
- Через некоторое время после того, как герои высаживаются на борт корабля-призрака, прибывают представители ещё одной группировки Зоны: бандиты-работорговцы с острова Клеток, клоны-солдаты с нефтяных платформ «Ноатуна» и т. п. Рано или поздно они обязательно столкнутся с персонажами игроков. Ты как ведущий должен устроить так, чтобы это столкновение стало как можно более острым и запоминающимся. Например, оно может принять форму драки за найденный артефакт или, наоборот, спасения одного из членов противоборствующей группировки из лап чудовища или из-под обломков рухнувших перекрытий (см. следующее событие).
- Корабль-призрак находится в плачевном состоянии. Ржавчина и корни растений годами разрушали несущие части корпуса и перекрытий старого судна. Как только персонажи проникнут достаточно глубоко, одна из палуб — тонны металла, мебели, отделки и прогнивших перекрытий — обрушится, возможно, вызвав целый каскад обвалов и обрушений на других палубах. Обвал вызовет на корабле значительные топографические изменения: часть палуб станет более доступной, часть — менее доступной, чудовища с рухнувших или заваленных обломками палуб могут разбежаться по всему кораблю и т. п. Кроме того, за первым обвалом вскоре может последовать второй, третий и т. д.
- Рано или поздно корабль-призрак напарывается на риф или начинает разваливаться на куски из-за каскада обвалов и обрушений перекрытий (см. выше). Час-два, и старый лайнер отправится на дно. Успеют ли герои выбраться наружу? Какие артефакты им удастся спасти? Кто ещё будет в этот момент на борту? Можно ли будет исследовать лайнер уже после того, как он упокоится на дне океана?

КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

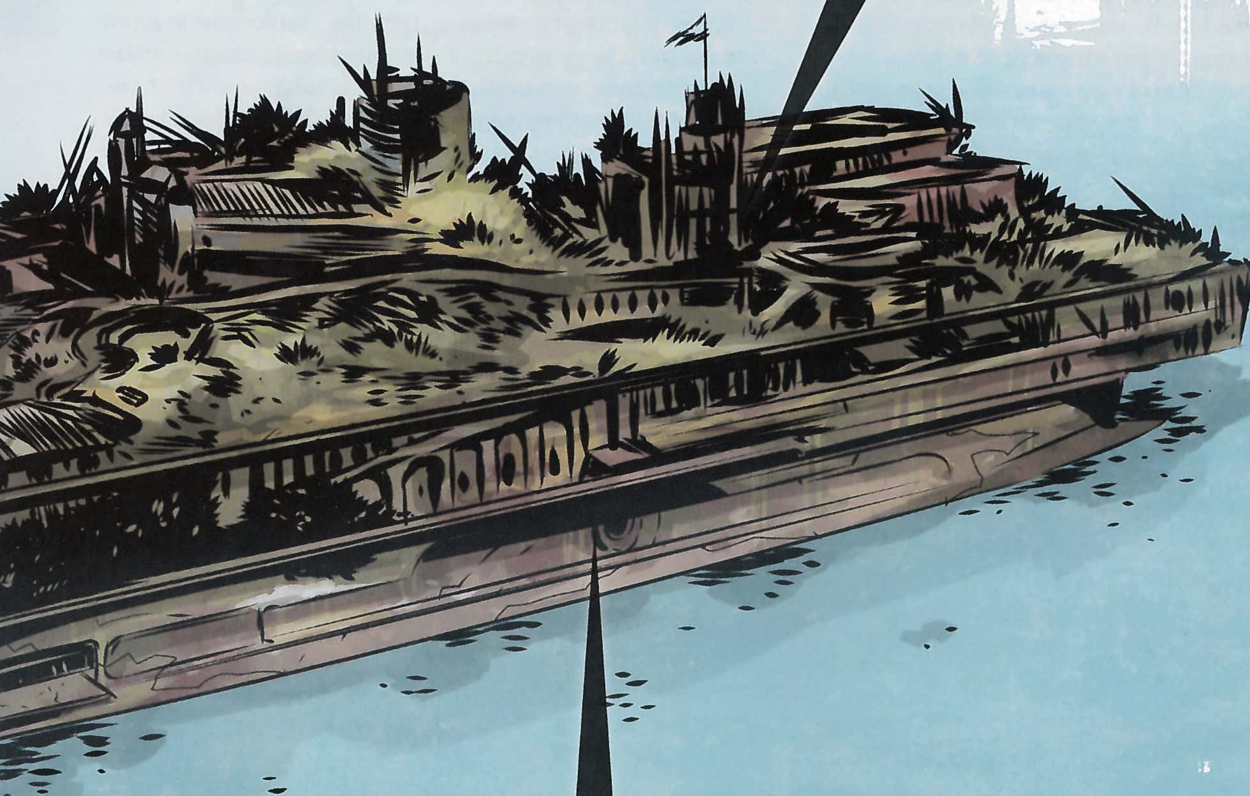


ВЕРХНЯЯ ПАССАЖИРСКАЯ ПАЛУБА





КРЫСЫ В КАЗИНО



ОСЫ НА АВТОМОБИЛЬНОЙ ПАЛУБЕ



АРТЕФАКТЫ МОРЯ

Помимо артефактов, описанных в книге *«Мутанты. Точка отсчёта»*, на просторах Мёртвого Синего Моря можно найти ряд новых артефактов, особенно полезных именно в условиях водных Зон. Некоторые из этих артефактов описаны ниже. В Море, как и на суше, ведущий может использовать артефакты как награду для особенно активных и старательных игроков.

Обрати внимание, что в Море артефакты можно найти не только на клочках суши — они могут дрейфовать в открытом океане, храниться на борту древних кораблей, дожидаться своего часа в желудках гигантских морских чудовищ и т. п. Помни также, что в роли артефактов могут выступать некоторые типы лодок (какие-то из них описаны ранее, в разделе «Народ и его лодки»).

ГИДРОЦИКЛ

Лёгкая моторная лодка с длинным и широким двухместным седлом вместо привычных скамеек и сидений. Узкий корпус и мощный мотор делают гидроцикл одной из самых быстрых лодок Моря.

Функция: гидроцикл — это транспортное средство, которое можно использовать как в сражении (см. стр. 98 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*), так и во время вылазок в Зону (см. стр. 11). Исследование водного или прибрежного сектора на гидроцикле занимает вдвое меньше времени, чем обычно. Параметры гидроцикла приведены в таблице ниже.

Требования: технология 20.

Эффект: технология +d6.

КОМПРЕССОР

Странная конструкция из металла, пластика и резиновых шлангов. Если его включить, устройство начинает громко гудеть, а шланг — яростно извиваться и шипеть, выпуская мощную струю сжатого воздуха.

Функция: при помощи компрессора можно заново наполнить воздухом опустевший дыхательный баллон акваланга (для этого нужно влить в компрессор порцию выпивки или нефтяного топлива). Тяжёлый предмет.

Требования: технология 25.

Эффект: технология +d6.

ЛОДОЧНЫЙ МОТОР

Увесистый кусок металла, выкрашенный облупившейся красной краской. На одном конце имеется удобная рукоятка, а на другом — небольшой пропеллер. Мотор очень тяжёлый, но достаточно сильный мутант сможет унести его без особых проблем.

Функция: лодочным мотором можно оснастить любую лодку, от простого плота до могучего корабля, — для этого железячник должен успешно пройти проверку ремесла (см. «Движители» на стр. 10). Тяжёлый предмет.

Требования: технология 30.

Эффект: технология +d6.

ПОДВОДНОЕ РУЖЬЁ

Лёгкое и прочное оружие Древних, заряженное длинным и острым гарпуном. Это гарпунное оружие мощнее и точнее того, что можно собрать из подручного утиля.

Функция: качество +2 при проверках стрельбы. Урон 2, дистанция: средняя. После каждого выстрела персонаж должен предпринять манёвр, чтобы подтянуть гарпун обратно и подготовить оружие к следующему выстрелу.

Требования: технология 10.

Эффект: технология +1, военное дело +1.

СПАСАТЕЛЬНЫЙ ЖИЛЕТ

Лёгкий оранжевый жилет помогает без проблем держаться на поверхности воды. В специальном кармашке хранится свисток, привязанный к жилету длинным прочным шнурком.

Функция: качество +3 при проверках силы во время плавания (см. стр. 6). Нельзя использовать во время плавания под водой.

Требования: —

Эффект: —

СПИННИНГ

Длинная удочка, сделанная из гибкого и упругого материала. К рукоятке приделана металлическая катушка с леской, пропущенной вдоль удилища сквозь ряд металлических колец. К свободному концу лески подвешена небольшая металлическая рыбка с острым крючком на хвосте.

Функция: качество +3 при проверках навигации, но только если навигатор пытается поймать рыбу в уже исследованном секторе (см. стр. 11).

Требования: технология 10.

Эффект: продовольствие +d6.

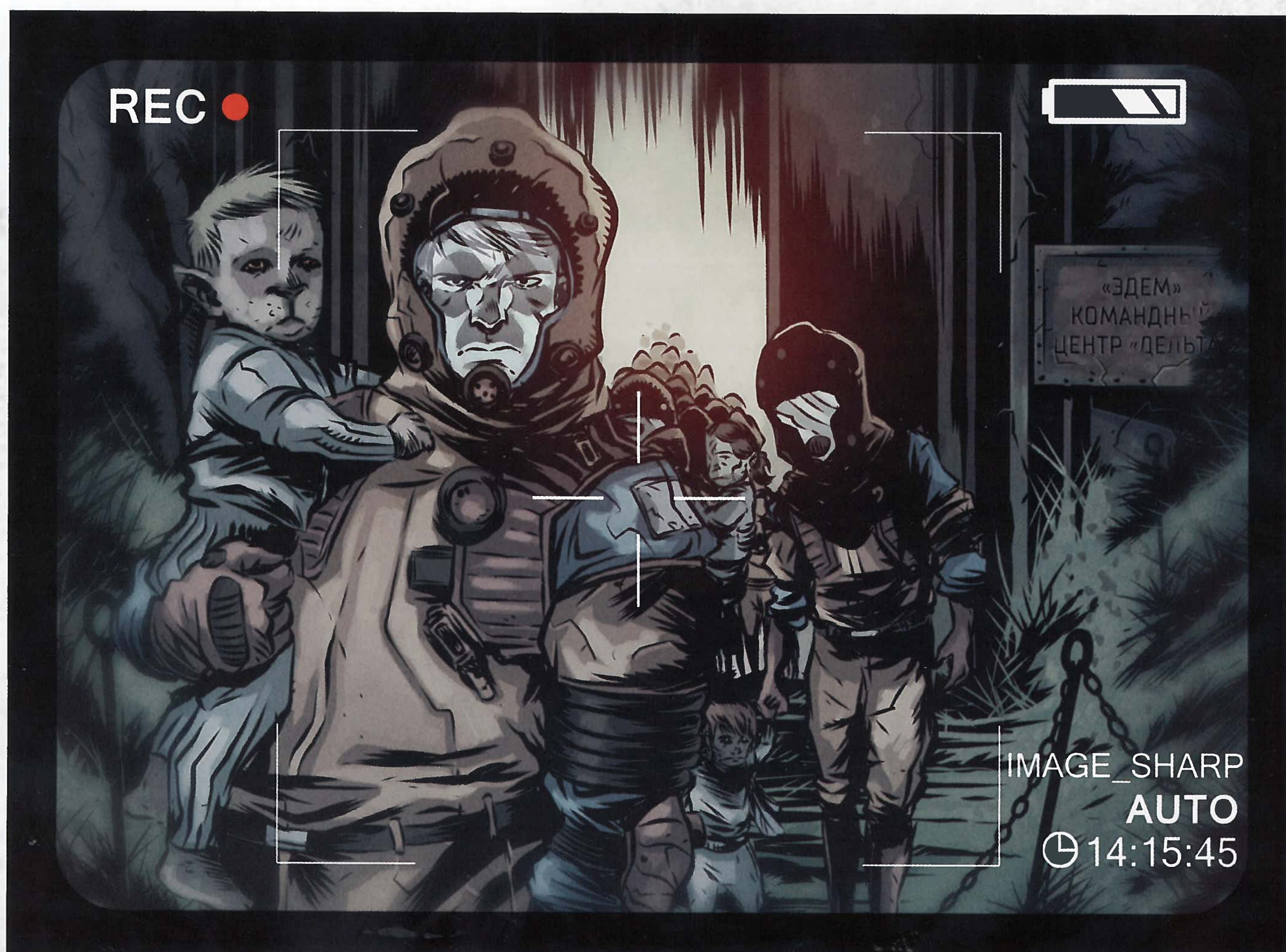
ЛОДКИ ДРЕВНИХ

Тип лодки	Качество	Броня	Прочность	Экипаж	Гребцы	Пассажиры	Прожорливость двигателя
Гидроцикл	+3	0	1	1	1	1	½
Моторная лодка	+3	2	2	1	1	5	1

МАГИСТРАЛЬНЫЙ СЮЖЕТ И ЭДЕМ

Магистральный сюжет, описанный в книге *«Мутанты. Точка отсчёта»*, может развернуться и на просторах водной Зоны. Обнаружив ключевые артефакты — магнитофон, видеокамеру и ключ-карту, — персонажи смогут узнать, где находится командный центр «Дельта». Путешествие к древнему бункеру может оказаться как очень долгим, так и относительно коротким. Вот перечень предполагаемых мест, где может находиться Эдем:

- Командный центр проекта «Эдем» спрятан на одном из островов Зоны, усыпанных обломками древних строений, старыми костями и проржавевшими насквозь остовами ездовых машин. Уровень заражения Гнилью в окрестностях Эдема будет очень высоким. Сам бункер вырыт глубоко под землёй, под надёжной защитой несокрушимой скальной породы.
- Командный центр проекта «Эдем» находится на дне океана, посреди огромного кладбища затонувших кораблей, под надёжной охраной целой своры панцирных акул. Вход в бункер может быть спрятан в зарослях каких-нибудь подводных растений. Для того чтобы попасть в Эдем, герою понадобится акваланг, мутация «человек-амфибия» или что-нибудь вроде подводной лодки.
- Командный центр «Дельта» находится не на просторах Мёртвого Синего Моря, а на острове где-то далеко на севере (например, в Гренландии или на Шпицбергене). Чтобы достичь его, персонажам предстоит отправиться в дальнее путешествие (правила дальних путешествий описаны в дополнении «Логово рептилоидов») — сначала по морю, а затем по холодной и неприветливой арктической суше, среди айсбергов, дрейфующих льдин, снежных бурь, заброшенных военных баз и нефтедобывающих комплексов.



ОРУЖИЕ

Оружие	Качество	Урон	Дистанция	Свойства
Гарпунный пистолет	+1	1	Ближняя	Самодельное, лёгкое
Гарпунное ружьё	+1	1	Средняя	Самодельное
Китобойный гарпун	+1	3	Средняя	Самодельное, стационарное
Подводное ружьё	+2	2	Средняя	Артефакт

ЛОДКИ

Тип лодки	Качество	Броня	Прочность	Экипаж	Гребцы	Пассажиры	Прожорливость двигателя
Плот	+1	0	1[1]	1[1]	1[1]	5[1]	1[1]
Катамаран	+2	0	1	2	2	0	1
Баркас	+1	3	5	1	2	15	2
Корабль	+1	6	20	4	12	50	6

ЛОДКИ ДРЕВНИХ

Тип лодки	Качество	Броня	Прочность	Экипаж	Гребцы	Пассажиры	Прожорливость двигателя
Гидроцикл	+3	0	1	1	1	1	½
Моторная лодка	+3	2	2	1	1	5	1

ТАБЛИЦА ВЕТРОВ

Ветер	Эффект
Штиль	Воды Зоны спокойны и недвижны. В штиль лодки не могут передвигаться под парусами
Бриз	Лёгкий и приятный ветерок. Никаких особых эффектов
Сильный ветер	Ветер воет, и волны то и дело перехлёстывают через борт. Видимость снижается, и навигатор получает модификатор –1 при проверках навигации
Шторм	В Море воцаряется хаос, и лодка становится игрушкой многометровых волн. Навигатор получает модификатор –3 при проверках навигации, а тот, кто правит лодкой, должен каждый час проходить проверку проворства — при провале лодка получит d6 пунктов урона. Если лодка невелика (всё что угодно меньше баркаса), каждый, кто находится на борту, должен каждый час проходить проверку проворства — при провале персонажа попросту смоет за борт

СКОРОСТЬ ВЕТРА

D6	Перемена ветра
1–2	Скорость ветра увеличивается на один шаг (не меняется в шторм)
3–4	Скорость ветра не меняется
5–6	Скорость ветра уменьшается на один шаг (не меняется в штиль)

УРОВЕНЬ ОПАСНОСТИ

Уровень	Тип сектора
1–4	Открытое море
5–8	Мусорные рифы, морские форты, острова, огромные корабли-призраки
9+	Особенно опасный сектор

УРОВЕНЬ ЗАРАЖЕНИЯ ГНИЛЬЮ

D66	Гниль	Описание
11–12	0	**Оазис**: уровень заражения Гнилью безвреден для организма. Персонажи, находящиеся в этом секторе, не получают пунктов Гнили
13–55	1	**Низкий**: персонажи, находящиеся в этом секторе, получают по одному пункту Гнили в сутки
56–66	2	**Высокий**: персонажи, находящиеся в этом секторе, получают по одному пункту Гнили в час

ОПАСНОСТИ МОРЯ

D6	Тип опасности
1–2	Разумное существо
3–5	Морское чудовище
6	Морской феномен

D66	Разумные существа
11-15	Жертвы кораблекрушения (см. стр. 17)
16-25	Китобои (см. стр. 18)
26-35	Мусорные бандиты (см. стр. 18)
36-42	Патруль «Ноатуна» (см. стр. 18)
43-51	Посланники деревни Плотогонов (см. стр. 18)
52-56	Работорговцы (см. стр. 19)
61-66	Торговый караван (см. стр. 19)

D66	Морские чудовища
11–13	Бездонный кит (см. стр. 20)
14–16	Гарпия (см. стр. 181 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
21	Гнилозавр Рекс (см. стр. 20)
22–24	Головоног (см. стр. 21)
25–31	Заросли сирен (см. стр. 21)
32	Кракен (см. стр. 20)
33–35	Левиафан (см. стр. 22)
36–42	Панцирная акула (см. стр. 22)
43–45	Плавучая Гниль (см. стр. 22)
46–52	Промысловая рыба (разновидность травоедов, см. стр. 187 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
53–55	Птицы-мусорщики (см. стр. 185 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
56–62	Рыба-пасть (см. стр. 185 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
63–65	Рыба-торпеда (см. стр. 22)
66	Стальная пасть (см. стр. 23)

D66	Морские феномены
11-12	Вакуумный пузырь (см. стр. 188 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
13-14	Водоворот (см. стр. 23)
15-16	Волна-убийца (см. стр. 23)
21-22	Гнилой ветер (см. стр. 188 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
23-25	Густой смог (см. стр. 188 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
26-32	Кислотный дождь (см. стр. 189 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
33-34	Летающая лодка (см. стр. 24)
35-36	Магнитное поле (см. стр. 189 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
41-43	Нефтяное пятно (см. стр. 24)
44-45	Ночное сияние (см. стр. 189 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
46-51	Очаг Гнили (см. стр. 190 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
52-53	Резкое похолодание/тепловая волна (см. стр. 190 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
54-55	Световые столпы (см. стр. 190 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)
56-61	Труп (см. стр. 24)
62-64	Ураган (см. стр. 24)
65-66	Электрическая буря (см. стр. 191 книги *«Мутанты. Точка отсчёта»*)

МОРСКИЕ РУИНЫ

D66	Руины
11–12	Ветряная электростанция
13–15	Затонувший город
16–22	Каменистый остров
23–26	Контейнеры
31–32	Корабль-призрак
33–34	Маяк
35–41	Морской форт
42–46	Мусорное пятно
51–56	Мусорный риф
61–63	Нефтяная платформа
64–66	Поле боя

Исканьям нет конца —
Закончив путь,
Вернись к его началу
И новый путь узришь.

Т. С. Элиот, Четыре квартета



МАТЕРИАЛ ДЛЯ НАСТОЛЬНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Ветер крепчал, и увенчанные пенными шапками волны бесновались всё сильнее. Старая баржа натужно заскрипела, принимая очередной удар ярящегося за бортом океана. Сегодня утром, едва рассвело, мы с попутным ветром вышли из Ковчега и взяли курс на север, туда, где на горизонте виднелись древние нефтяные платформы. И вот, ближе к вечеру ясное небо затянули свинцовые дождевые тучи, а на смену утреннему бризу пришёл штормовой ветер. Нам оставалось только крепче держаться за снасти да молиться Древним, чтобы баржа пережила эту ночь. «Рыба-торпеда! — заорал Фрэнтон, указывая пальцем куда-то вниз. — Вон она, смотрите!» Секунду спустя я и сам увидел стремительно приближающуюся тень. Очень большую тень. Слишком большую...

«Путеводитель по Зоне № 2. Мёртвое Синее Море» — это второе официальное дополнение для игры «Мутанты. Точка отсчёта». С его помощью вы сможете создать и исследовать водную Зону, целиком (или частично) раскинувшуюся на просторах открытого моря или другой «большой воды».

Новая Зона, новые описания, иллюстрации и карты. Кем станут персонажи игроков — путешественниками, приплывшими в Мёртвое Синее Море из далёких краёв, или аборигенами, что живут на его просторах, сколько себя помнят?

- **Новый навык**, две **новые мутации**, правила **морских путешествий** и **исследования водных секторов**, и, конечно, **конструктор** изменчивой **морской погоды**.
- **Новые морские чудовища**. Встречайте рыбу-торпеду, заросли сирен, плавучую Гниль и огромного левиафана!
- **Новые артефакты**, способные сильно облегчить жизнь исследователям Моря.
- Специальный сектор Зоны **«Остров Клеток»** — сумеют ли персонажи вырваться из лап мутантов-работорговцев?
- Специальный сектор Зоны **«Нефтяное месторождение Древних»** — кто эти таинственные воины, что патрулируют воды вокруг оживших нефтяных вышек Древних?
- Специальный сектор Зоны **«Деревня Плотогонов»** — откуда прибыли эти странные мореплаватели и зачем они здесь?
- Специальный сектор Зоны **«Корабль-призрак»** — что находится на борту насквозь проржавевшей посудины, бывшей когда-то роскошным пассажирским суперлайнером?



Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.
Mutant: Year Zero™ © Game Ark Limited, 2016. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © Game Ark Limited, 2016. Перевод © ООО «Студия 101», 2019.
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.







